

Nº23 - MARZO - 1994 - 275 PTAS.
LOS
super
juegos
DEL MES
NBA JAM
ROMPE
CON TODO
CASTLEVANIA IV
La caza del vampiro
AERO THE ACROBAT
Más difícil todavía
DAFFY DUCK
Héroe patológico
El mejor plataformas creado para Mega Drive
SONIC 3
8 420565 037006
00023


MEGA
¡AHORA VAS A SABER QUIEN ES SONIC!
¡Aún no sabes de lo que es capaz tu héroe favorito!. Rebobina todo lo que has vivido hasta ahora del increíble SONIC porque vas a enfrentarte a algo rabiosamente nuevo. Endiabladamente divertido. ¡¡SONIC 3!!. ¡Lo máximo de SONIC!.
¿Te enrolla meterte en líos? ¡Apúntate 3! A través de 6 enrolladísimas fases te encontrarás de todo. Ciudades submarinas, mundos helados, ferias diabólicas... y, por supuesto, a ROBOTNIK dispuesto a amargarte la vida.
¿Eres rápido de coco? ¡Apúntate 3! Velocidad turbopropulsada, scrolls de más de 12 planos y uno, ¡superpuesto!. "Looping" vertical, horizontal y lateral... ¡De vértigo!.
¿El cuerpo te pide acción? ¡Apúntate 3! ¡Prepárate a estrenar poderes!. Atrae los anillos con la BURBUJA IMAN, conviértete en BOLA DE FUEGO y elige ataque: circular, aéreo, aéreo doble, terrestre o turbo. ¡Impresionante!.
SONIC 3. ¡A ver quien te para los pies ahora!.
¡Todo un número uno!
096
000
SCORE 330
TIME 0:43
RINGS 21
SONIC
Unitros



DRIVE
SONIC 3
A PARTIR DEL 11 DE MARZO
MAS DE 10.000 PREMIOS TE ESPERAN DONDE NADIE PUEDE VERLOS.
¡¡ Sólo tú con tu SEGAVISOR INTERACTIVO !!
Si el juego va a romperte los esquemas, la Campaña de T.V. no iba a ser menos.
Con SONIC 3, ¡¡LLEGA LA T.V. INTERACTIVA!!.
A partir del 11 de Marzo, deberás estar atento a tu T.V. porque emitiremos el spot de SONIC 3 que desvelará el gran secreto.
Durante el mismo, aparecerá en pantalla una zona roja interactiva. ¡Es el momento!. Ten listo tu SEGAVISOR INTERACTIVO y colócalo sobre ella.
¡Uno de estos personajes aparecerá con toda nitidez!. SONIC, TAILS, KNUKLES o el malvado ROBOTNIK. ¿Cuál es el tuyo? hay más de 10.000 regalos ocultos en tu SEGAVISOR INTERACTIVO. Entre ellos más de 100 cartuchos de SONIC 3 y miles de sorpresas de lo más exclusivas.
¿Cómo conseguirlo?. Lo encontrarás, totalmente gratis en el Hobby Consolas de Marzo, o bien en el Suplemento Dominical de EL PAIS del 6 de Marzo.
¡No te quedes sin él!. ¡Entra en la dimensión interactiva de SONIC 3!.
¡PREMIO!
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
¡¡AHORA, ESTRENA MEGA DRIVE CON SONIC 3!!
El Nuevo Pack Incluye:
MEGA DRIVE
2 MANDOS CONTROL
SONIC - SONIC 3
MEGA DRIVE
SONIC 3
INCLUYE: 2 MANDOS CONTROL Y LOS JUEGOS:
SONIC
SEGA



Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas

Director General: Francisco Javier López López
Director General de Publicaciones: Enrique Arias Vega
Director Comercial y de Marketing: Carlos Lapuente
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director Editorial: Alfredo Valiente
Director: Pedro de Frutos
Director de arte: Tomás J. Pérez
Redactores Jefe: David Amo y Marcos García
Redacción: Juan José Martín, José Luis del Carpio y Juan Carlos Sanz
Colaboradores: Javier Iturrioz, Colman López, Magdalena González y Vicente González (fotografía)
Edición: José Luis Álvarez y Juan José Esteban
Maquetación: Belén Díez España y Santiago Lorenzo Crespo
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección postal: C/ O'Donnell 13-1º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: José L. García Yáñez

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Félix P. Trujillo
Controller: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Zona Centro: Usue Aburto,
Coordinación de Publicidad: Marina Lara
Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

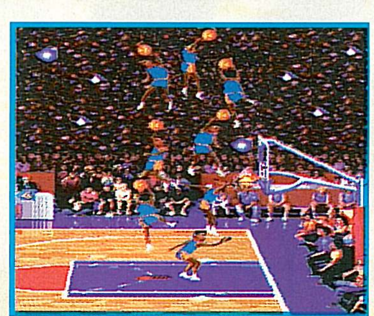
Fotomecánica: Promograf, C/ San Romualdo, 26 - 4º. 28037 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing.
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén, 84. 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 4846634.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 275 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B-17.209-92

LOS SUMARIO Súper juegos DEL MES



Después de la Súper Preview del número pasado, ha llegado el momento de descubrir los secretos y misterios que se encierran en este magnífico cartucho. El famoso puercoespín debe recuperar las gemas de Chaos, en poder de Robotnik, a través de escenarios y decorados prodigiosos.



El espectáculo de la NBA ha sido ampliamente superado por un juego que causará furor. Con este cartucho podrás realizar jugadas de otra galaxia y mates estratosféricos. Lo que jamás habías observado en una cancha, podrás comprobarlo personalmente.



La Mega Drive se viste de gala para recibir por primera vez a la popular saga creada por los programadores de la compañía Konami. Después del éxito cosechado por CASTLEVANIA en todos los formatos, por fin los propietarios de la consola de 16 bits de Sega podrán gozar con este clásico arcade de lucha.

60 ALFRED CHICKEN



La nueva mascota de Mindscape llega a SNES con un título que sobresale por su diversión y jugabilidad. Sin duda alguna, las extraordinarias cualidades de este cartucho te pondrán la carne de gallina (nunca mejor dicho).

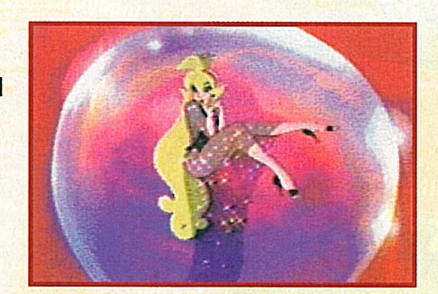
68 DUFFY DUCK



El popular pato de los Looney Tunes vuelve a verse las caras con Marvin, un gracioso marcianete con casco romano de cepillo y botas deportivas. Una fantástica jugabilidad y diversión a raudales constituyen los principales atractivos de este cartucho.

110 DRAGON'S LAIR

El intrépido caballero Dirk hace su presentación oficial en Mega CD con un juego que desborda simpatía y calidad. El famoso protagonista tiene que rescatar a la princesa Daphne de las garras del Dragón en una película de dibujos animados.



TRAS LOS PASOS DE SONIC

Mientras la estela azulada de Sonic dibuja un tres, un tablero cede ante la salvaje embestida de Barkley. Sin duda, marzo se presenta como un mes de grandes lanzamientos. El puercoespín de Sega asume que la presentación de su tercera aventura en Mega Drive coincide con el nacimiento de títulos que no se quedarán en meras comparsas. NBA JAM es una bocanada de aire fresco que da un nuevo sentido a los simuladores de baloncesto y se resiste a ceder ante el abusivo desembarco de títulos futboleros. Ajena al fuego de artificio de los mates y al derroche de color, la noche tiende su manto para mostrarnos la nueva aventura de la dinastía Belmont. Castlevania The New Generation, la última creación de Konami, hace honor a una saga que no deja de sorprendernos. Contrastes de luz de un mes de marzo que abre hueco en las estanterías con títulos demasiado brillantes para aceptar que 1994 es un año de mera transición hasta la llegada de las grandes consolas.

y además





Toma nota de estas novedades para el futuro: HYPER DUNK, DASHIN'S DESPERADOES, MARKO'S MAGIC y X-KALIBER.

32 EN PANTALLA

Esta sección recoge los más fantásticos títulos que han salido a la venta en las últimas semanas. Presta mucha atención porque esto es lo que copará las listas de éxitos: ETERNAL CHAMPIONS, AERO THE ACROBAT, BLADES OF VENGEANCE, SOCCER KID, DUNE 2, CHOPLIFTER 3 y TOP GEAR 2.





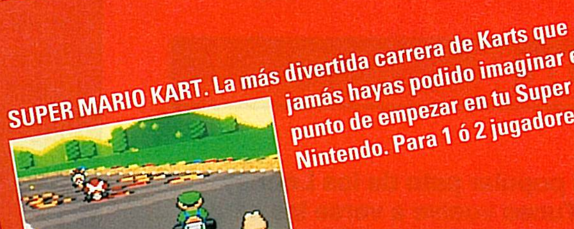






STREET FIGHTER II TURBO. Doce de los mejores luchadores mundiales dispuestos a desafiarte. Elige a tu campeón y lucha por poder arrebatarle a Mr. Bison el título. Con nueva turbo-velocidad ajustable y 20 megas de acción. Para 1 ó 2 jugadores.





SUPER MARIO KART. La más divertida carrera de Karts que jamás hayas podido imaginar está a punto de empezar en tu Super Nintendo. Para 1 ó 2 jugadores.





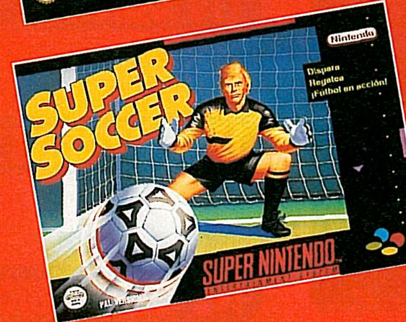


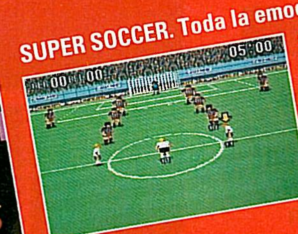
BUBSY. La estrella que estabas esperando: 16 megas, 5 mundos, 16 niveles y 300 pantallas por nivel, amenizados por 7 bandas sonoras de música, voces digitalizadas, gráficos espectaculares y dibujos animados interactivos. Para 1 ó 2 jugadores.





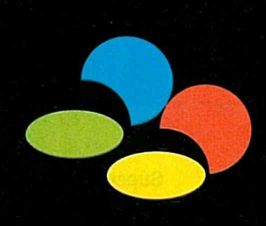
STARWING. Es el primer juego que incorpora el revolucionario Chip Super FX, con el que conseguirás el doble de rapidez, mayor precisión y la mayor suavidad de movimientos nunca vistos hasta ahora. Una auténtica sensación de realidad.





SUPER SOCCER. Toda la emoción del deporte rey: pases, tiros elevados, faltas, remates de cabeza, regates, autopases... ¡Y en tres dimensiones! Elige equipo y haz todos los cambios que necesites para diseñar tu propia estrategia. Para 1 ó 2 jugadores.







THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE. Pluto ha desaparecido y su amigo Mickey está sobre la pista. Deberá buscar a su amigo a través del mundo mágico del emperador Pete antes de que sea demasiado tarde.
Para 1 ó 2 jugadores.



ALADDIN. Descubre todo un nuevo mundo de aventuras. Unete a Aladdin para encontrar su cita con el destino. Necesitará algo más que magia para conseguir que sus deseos se conviertan en realidad.



GOOF TROOP. Pete y PJ han sido secuestrados. Enbárcate con Goofy y Max y lucha contra los bucaneros para conseguir llegar a la isla de Spoonerville y poder liberar a tus compañeros.
Para 1 ó 2 jugadores.

LA SUPERIORIDAD ESTA EN NINTENDO. LO DEMAS SON PALABRAS.



Consola más cuatro juegos nuevos de tu héroe favorito, con un precio estrella.

Déjales que hablen. Tú ponte a los mandos de Super Nintendo. Ahí es donde vivirás la super emoción de sus Super 16 Bits. Con todos sus adelantos pensados y puestos en marcha para tu diversión. Con los títulos que llegan más alto en las listas de éxitos.
Todo en tu mano y al alcance de tu bolsillo.
Ahora la Consola Super Nintendo, con mando de control multifunción, cable conector TV y adaptador de corriente (A/C) por sólo 19.990 ptas. (IVA incluido).

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.° de la Castellana 39 - 28046 MADRID



Hyper Dunk

SEGA KONAMI (JAPON)





Konami sólo había realizado hasta la fecha programas deportivos para ***NES***. Sin embargo, la compañía japonesa ha decidido ampliar su campo de acción dentro de este género y efectuar una incursión para los 16 bits de la ***Mega Drive***. Tras la aparición del magnífico NBA JAM, de **Acclaim**, en el mes de abril le llega el turno a otro simulador de baloncesto, **HYPER DUNK**. Este cartucho recoge un total de 16 escuadras, integradas en dos conferencias, que deberán enfrentarse en los clásicos *play-offs*. El mejor de los cinco partidos de la eliminatoria alcanzará la ansiada final.
El reglamento de la liga profesional norteamericana ha sido respetado plenamente, salvo en una norma: la inexistencia del campo atrás. La perspectiva transversal de este juego permite observar el desarrollo del encuentro con total claridad aunque, en algunos momentos, ciertas acciones

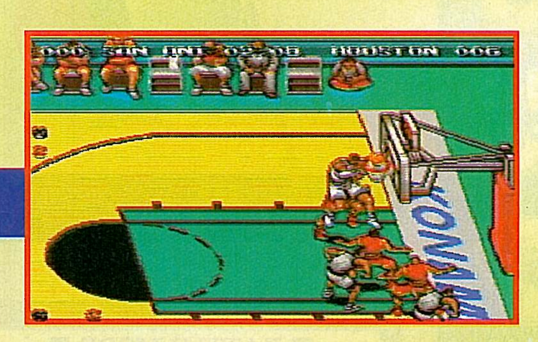








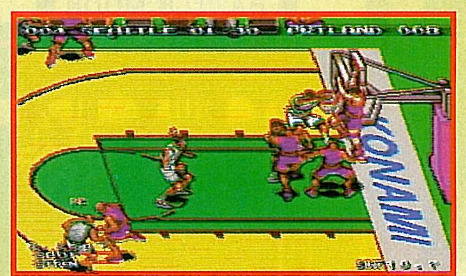






COMPETICIONES





Konami se lanza de lleno al mercado de los juegos deportivos para Mega Drive con HYPER DUNK.

El cartucho incluye partidos amistosos, play-offs y el encuentro entre las estrellas de las dos conferencias.

La característica más representativa del cartucho es la espectacularidad de las acciones.

CARACTERISTICAS



Las características técnicas de todos los jugadores están fielmente reflejadas en siete aspectos que van desde el acierto en el tiro hasta la potencia de salto.

ejecutadas debajo de tablero pueden pasar inadvertidas.
La mayor virtud de **HYPER DUNK** es que ha apostado por la cualidad más apreciada por los amantes del buen baloncesto: el espectáculo. En este cartucho podréis observar mates realmente increíbles, capaces de levantar a los espectadores de sus butacas, y jugadas sorprendentes, dignas de las grandes estrellas de la NBA. Estas características, unidas a unos gráficos de grandes dimensiones, pretenden que los aficionados puedan dar rienda suelta a su pasión por el deporte de la canasta.

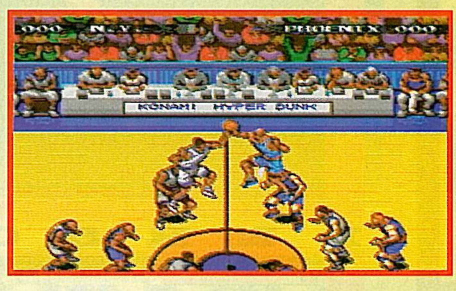
16 EQUIPOS



Las escuadras recogidas en el cartucho son ficticias, aunque toman el nombre de las ciudades donde juegan los conjuntos más representativos de la NBA.

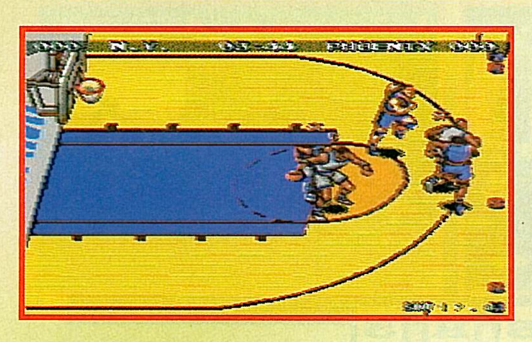
ESTADISTICAS



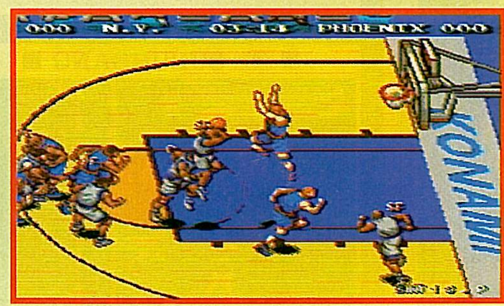


DOS JUGADORES









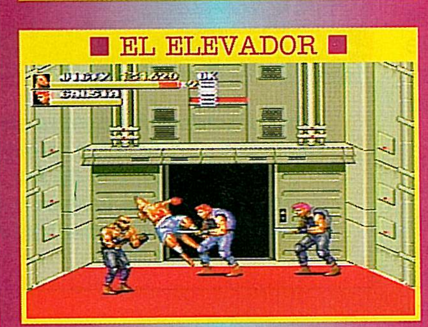
SUPER PREVIEWS

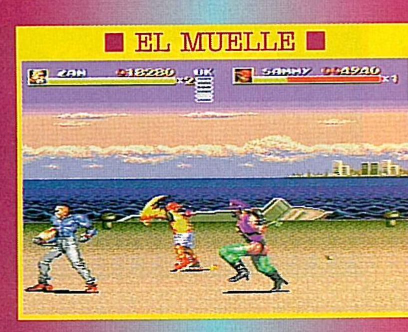


SEGA (JAPON)


■ BATTLE MODE ■


■ EL BULEVAR ■


■ EL ELEVADOR ■


■ EL MUELLE ■


■ EL SUBURBANO ■

Está claro que el tercer mes del año 94 está destinado a dar el pistoletazo de salida a las terceras partes de los cartuchos más famosos de **Sega**. Tras el bombazo que supone el lanzamiento de la última entrega de SONIC, **STREETS OF RAGE** pondrá fin al que, sin duda, será uno de los mejores meses de la historia de los videojuegos, sobre todo para los usuarios de ***Mega Drive***.

Esta tercera entrega de la saga (no sabemos si será la última) mantiene un enorme parecido con la segunda parte ya que, además de mantener sus mismos personajes (aunque haya un quinto cuya selección explicaremos más adelante), conserva el gran tamaño de los protagonistas.

La posibilidad de elegir entre cinco luchadores distintos, Axel, Sammy, Blaze, Zan y un quinto cuya apariencia os recordará a la de un canguro (aunque pueda resultar un tanto extraño, esa es su verdadera naturaleza), ponen la nota de variedad a un juego que, de por sí, siempre ha gozado de ella. Cada uno de estos personajes, como era de esperar, es capaz de ejecutar una gran cantidad de golpes,









SR3

ge 3

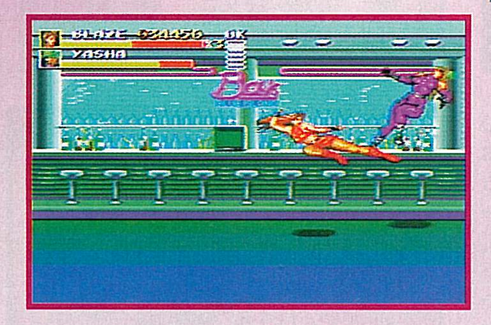








En un determinado momento de la aventura, saldrá a nuestro paso un domador cuya diversión consiste en maltratar a un pobre canguro. Si acabamos con el domador y dejamos en paz al sufrido marsupial, este, como muestra de agradecimiento, nos dará la posibilidad de seleccionarle como luchador al terminar el nivel en que nos encontramos.





incluidas las atractivas armas especiales que nunca han faltado en esta saga. El juego, por supuesto, se subdivide en un buen número de fases que están ambientadas en lugares tan originales como el muelle, el peligroso suburbio o el metro.

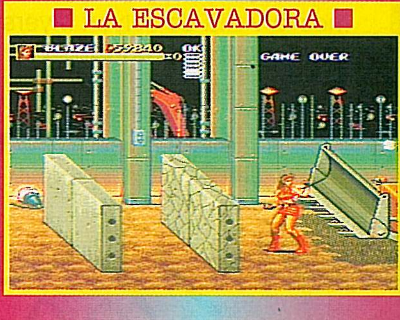
Lo primero que llama la atención dentro del aspecto técnico del cartucho son las músicas creadas, para regocijo de unos y desesperación de otros, por Yuzo Koshiro, que ya se encargó de este apartado en anteriores entregas. Justo es reconocer que, tras el pequeño bajón de la segunda parte, en este cartucho la mejora ha sido espectacular.

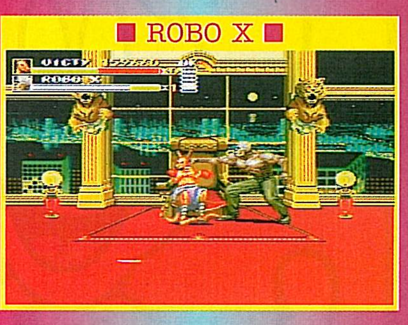
Otro de los aspectos que más entusiasmará a todos aquellos que se desviven por los juegos de lucha es la posibilidad de ejecutar algunos de los movimientos de los protagonistas utilizando el nuevo pad de seis botones de **Mega Drive**. Es una práctica que a todos nos encantaría que se utilizara con mucha más frecuencia.

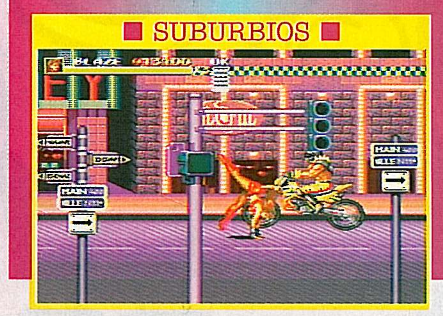
STREETS OF RAGE pasará, con casi total seguridad, a los anales de la historia como una de las trilogías más importantes de todos los tiempos. Esto no es una presunción de visionario; más que una predicción, creemos que ya es un hecho.

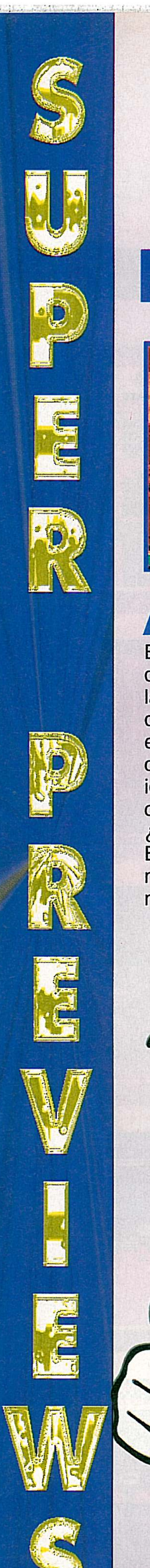


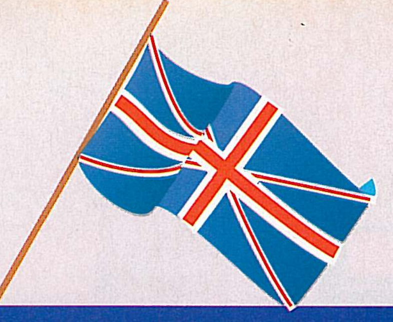












Marko's Ma

DOMARK (REINO UNIDO)







Ahora que se acerca el Mundial de Fútbol que se celebrará en Estados Unidos, no es de extrañar que aparezca una auténtica avalancha de títulos balompédicos. Lo que resulta mucho más llamativo es que se presenten dos arcades con un desarrollo prácticamente idéntico y cuyos protagonistas son, curiosamente, un crío y un balón. ¿Casualidad o algo más?
El pasado día 11 de febrero recibimos la visita de Jolyon Myers y Anna Maccario, creador del juego y jefe de producción de **Domark** respectivamente, quienes nos presentaron personalmente su última creación: **MARKO'S MAGIC FOOTBALL**. El proyecto, de cuyos gráficos, músicas y sonido FX es responsable el mismo Jolyon, nos dejó asombrados en un primer momento por su enorme parecido con el alabado SOCCER KID de **Krisalis**. Aunque tampoco tenga excesiva trascendencia, Jolyon nos aseguró que la producción de este **MARKO'S MAGIC FOOTBALL** comenzó hace ya dos años, por lo que en ningún caso debe dudarse de la originalidad de su trabajo.
El juego nos invita

COMPAÑIA



BOSQUE





CHILENA





INT

gic Football















CIRCO



EL MAPA



CLOACAS





a vivir, a lo largo de 14 niveles, una emocionante aventura junto a Marko quien, con la ayuda de su balón, deberá superar escenarios tales como las alcantarillas, el bosque o el circo de la ciudad. Con nuestro esférico podemos realizar todo tipo de florituras futbolísticas (chilenas, voleas o taconazos), destinadas a acabar con los distintos enemigos que encontremos en nuestro camino. Debemos cuidar como oro en paño nuestro balón ya que, en determinadas circunstancias y contra ciertos enemigos, puede pasar a *mejor* vida con el consiguiente incremento de dificultad para el cumplimiento de la misión.

Una vez observado el juego completamente terminado, es de ley reconocer el gran trabajo que han realizado Jolyon Myers y su equipo de programación. Tanto el aspecto gráfico como el sonoro están perfectamente cuidados. Además, dispone de magníficos scrolles y animaciones.

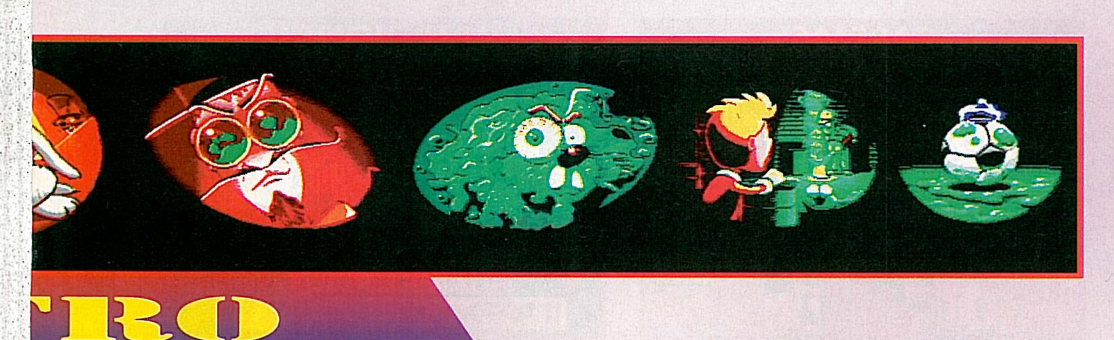
EL GLOTON



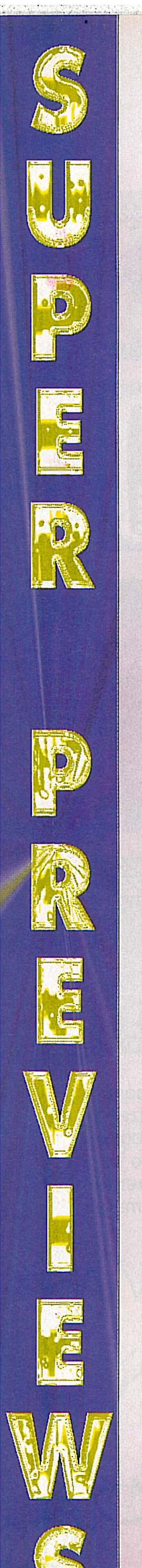


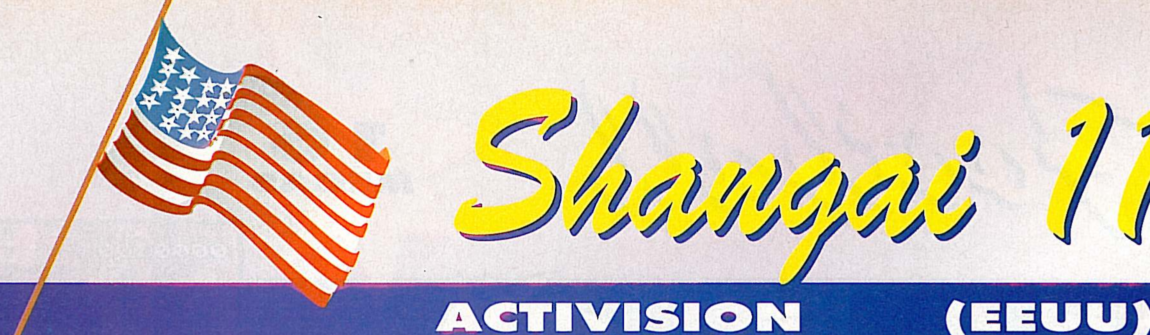
Aunque **MARKO'S MAGIC FOOTBALL** todavía debe superar el exhaustivo examen al que será sometido en fechas próximas, aunque no cabe duda que el cartucho cuenta con todas las características necesarias para convertirse en un gran éxito. Para los ansiosos, sale en junio.





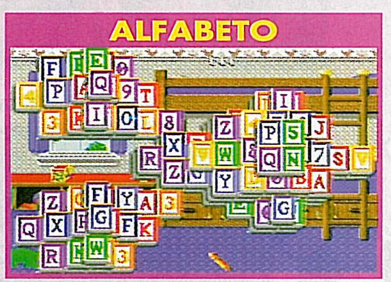
TRO

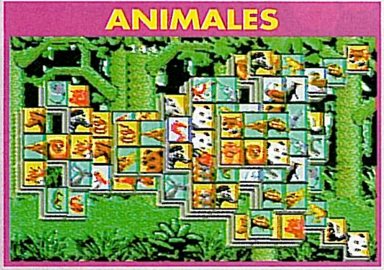


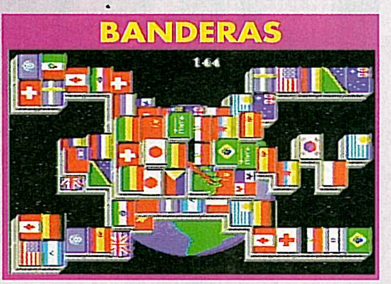


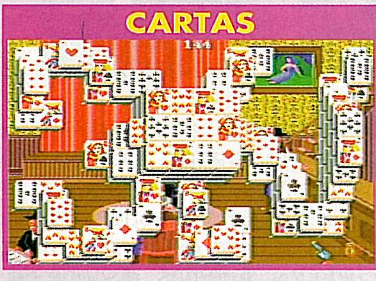
Shangai II

ACTIVISION (EEUU)


ALFABETO


ANIMALES


BANDERAS


CARTAS


DEPORTES

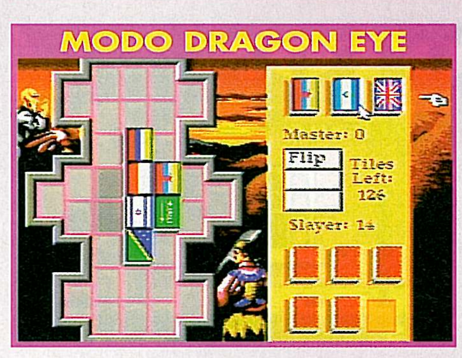


Si hay un juego que en los últimos tiempos ha igualado el éxito de TETRIS, ese es **SHANGAI II**. Después de haber pasado con éxito por la mayoría de los formatos, este cartucho aparece por fin para ***Mega Drive***, aunque con un excesivo retraso respecto a su lanzamiento en EEUU. **SHANGAI II** cuenta con todos los alicientes para despertar pasiones entre los aficionados a juegos de reflexión.
Pese a la aparentemente fácil labor de crear parejas con las fichas del tablero y, respetando siempre unas sencillas pero restrictivas reglas, el objetivo del cartucho se torna lo suficientemente complicado como para enganchar al jugador.
Con importantes innovaciones como el modo Ojo de Dragón, **Activision** ha añadido más alicientes a un juego que, por descontado, puede prescindir de ellos. Mantener su planteamiento original y las infinitas opciones de gráficos y puzzles son todo lo que **SHANGAI II** necesita para conseguir el éxito. **Activision** intentará seguir aprovechando el tirón de uno de los mejores juegos de todos los tiempos. El título ya lo tiene y la presencia, como podéis ver, también. Sólo queda esperar y disfrutar con él.



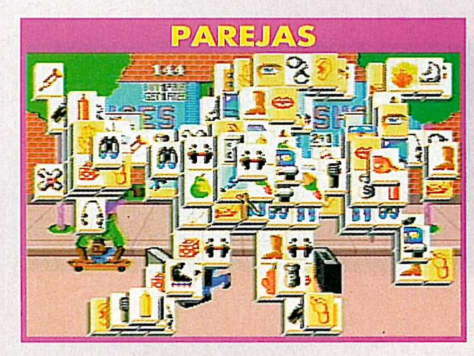



FANTASIA



MODO DRAGON EYE


PREHISTORIA


PAREJAS


MAH - JONGG

JAM JAM JAM

NBA JAM

¡TODO UN PELOTAZO!









Acclaim

MIDWAY

Ninja Wa

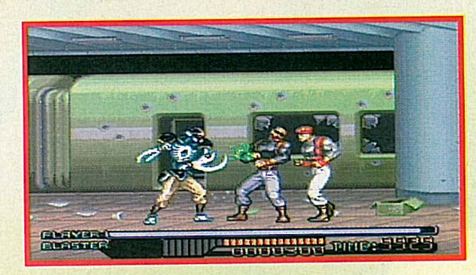
TAITO (JAPON)

INTRO

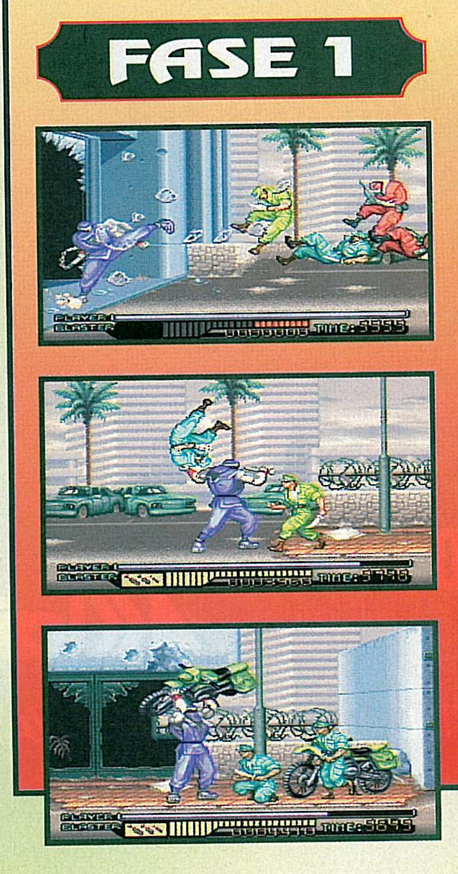


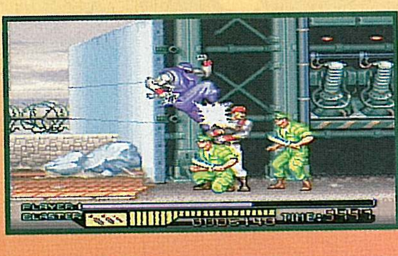
Taito ha vuelto a poner de manifiesto la calidad ascendente de sus últimos cartuchos para ***Super Nintendo***, y SUPER CHASE HQ 2, DARIUS FORCE o LUFIA son una perfecta muestra de ello. Esta compañía nipona, una de las estrellas indiscutibles en el terreno de las recreativas, no ha tenido mucha fortuna a la hora de plasmar su tremenda profesionalidad y veteranía en la consola de **Nintendo**. Recordad los decentes DARIUS TWIN, ON THE BALL (CAMELTRY para los orientales) o SONIC BLASTMAN, y no olvidéis fracasos como el abominable HIT THE ICE o el limitadísimo EURO FOOTBALL CHAMP (HAT TRICK HERO para los enemigos del sistema Pal). Pero ahora llega el momento de acallar voces impías y demostrar al mundo lo que **Taito** es capaz de hacer con 12 megas de memoria y con la continuación de NINJA WARRIORS, un título merecedor de todo tipo de elogios.





FASE 1









Este mítico arcade presentaba un espectacular monitor triple en su versión recreativa (como en DARIUS), una llamativa intro y un espectacular desarrollo, violento como pocos, para dos ninjas cibernéticos armados con afilados cuchillos. La gran calidad de este cartucho no pasó desapercibida para los programadores de **Sales Curve**. Su conversión para ***Atari ST*** y ***Amiga*** se convirtió en la más lograda del momento gracias a un apartado audiovisual perfecto y a una rutina de

PODER NINJA



Si la barra de energía está llena y pulsas X, el ninja lanza un Phaser expansivo que matará al enemigo.

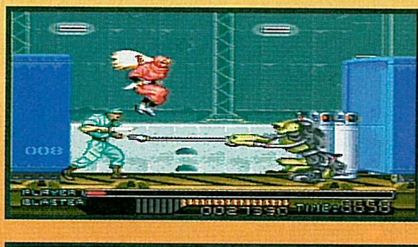
rriors Again

JEFES



FASE 2







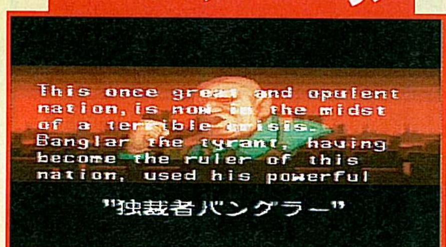






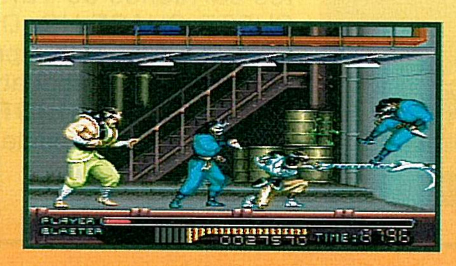
carga de fases innovadora. Recordad también la mejorable versión ***Mega CD*** que incorporaba la banda sonora de la máquina original compuesta por Zuntata, un quinteto de japoneses muy populares por aquellas tierras. **Taito,** consciente del éxito y seis años después del mito recreativo, vuelve a la carga con la segunda parte, **NINJA WARRIORS AGAIN**, programada por **Natsume**. La calidad técnica del juego ha aumentado hasta límites estratosféricos, convirtién-

IDIOMAS NINJA



NINJA WARRIORS AGAIN incorpora el texto de la intro en inglés con subtítulos en japonés.

FASE 3

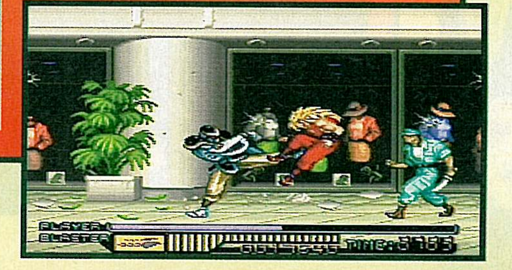












Ninja Warriors Again

TAITO (JAPON)







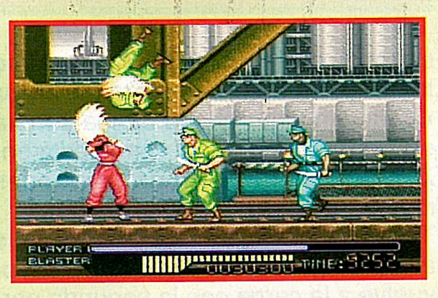
dose con diferencia en el título más sobresaliente de esta compañía para ***Super Nintendo***. En esta ocasión, los creadores de **Taito** han puesto a nuestra disposición tres entes cibernéticos de infinita agilidad y poderosa complexión atlética: Red Kunoichi, la dama ninja; Kamaitachi, el bruto mecánico y el inmenso Ninja Azul. Ante tal despliegue de protagonistas cabría esperar la participación de dos jugadores simultáneos, al igual que en la primera parte, pero no ha sido así y tendremos que surcar las peligrosas fases totalmente solos. Sin embargo, este descuido resulta absolutamente perdonable.

El despliegue técnico de **Taito/Natsume** supera a casi todo lo conocido hasta el momento, con gráficos de máquina recreativa, scrolles de gran suavidad, perfectas animaciones, un apartado sonoro de sobresalientes características, buenísima música y perfectos efectos de sonido. El poder de los tres ninjas y su gran cantidad de golpes especiales convierten a **NINJA WARRIORS AGAIN** en uno de los juegos más sobresalientes creados para el 65C816 de ***Super Nintendo***.

Ya sólo falta que alguna compañía nacional esté dispuesta a distribuir en nuestro país los tres últimos y excelentes cartuchos de **Taito**: SUPER CHASE HQ, DARIUS FORCE y este impresionante y recomendable **NINJA WARRIORS AGAIN**, indudablemente el mejor de todos.

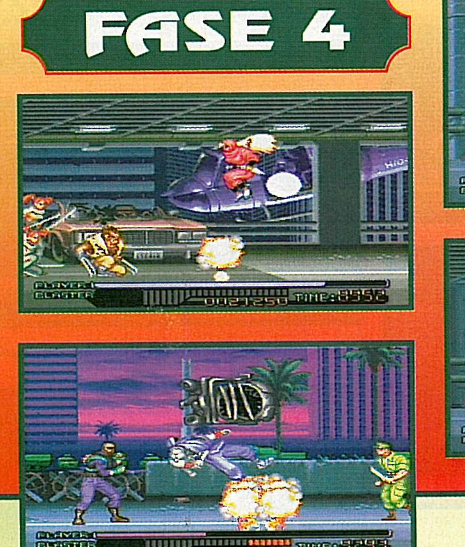
ELECCION NINJA

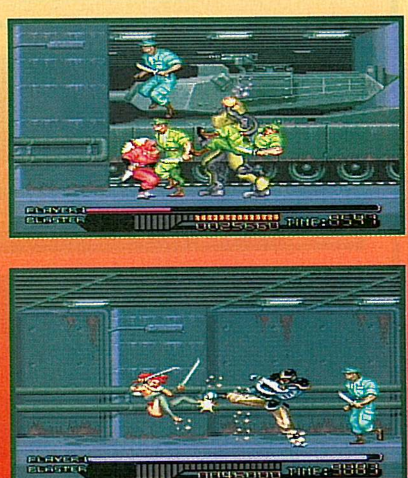


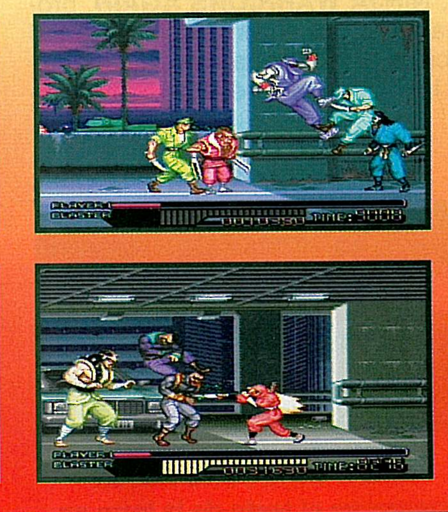




FASE 4








SUPER PACK
ACCIÓN TOTAL
CONTIENE CONSOLA SUPER NINTENDO, NINTENDO SCOPE Y 6 JUEGOS
Pack Exclusivo
CONTINENTE
Llévate toda la acción de este increíble Super Pack ACCION TOTAL de Nintendo. Su acción es insuperable, su precio impresionante, y su contenido, ¡Bestial!
LA CONSOLA SUPER NINTENDO. Una máquina muy superior a cualquier otra por sus 16 Bits. Su potencia, gráficos y sonido elevarán al máximo la diversión.
EL NINTENDO SCOPE. Un bazooka inalámbrico, de casi un metro de largo, con receptor de infrarrojos. Con él jugarás a una distancia de ¡hasta 6 metros!
Todavía más, un cartucho con 6 ALUCINANTES JUEGOS, tres de habilidad y tres de combate con los que vivirás divertidas y sorprendentes aventuras. Y lo mejor de todo, UN PRECIO SUPER TOTAL. Sólo Nintendo te da tanta acción en un solo Pack. Llévatelo y sácale todo el partido.
SUPER PACK
ACCIÓN TOTAL
CONTIENE CONSOLA SUPER NINTENDO, NINTENDO SCOPE Y 6 JUEGOS
Nintendo
NINTENDO SCOPE 6
SUPER NINTENDO

SUPER PREVIEWS

X Kaliber 2097

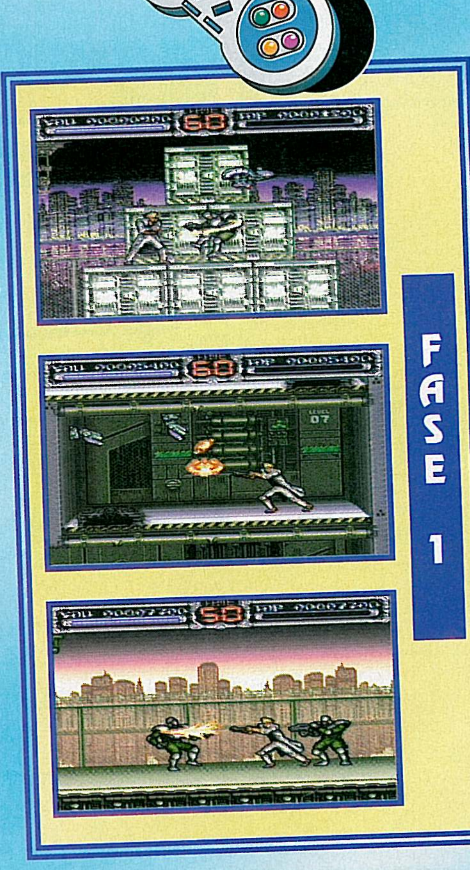
TOSHIBA EMI (JAPON)

8 MEGAS

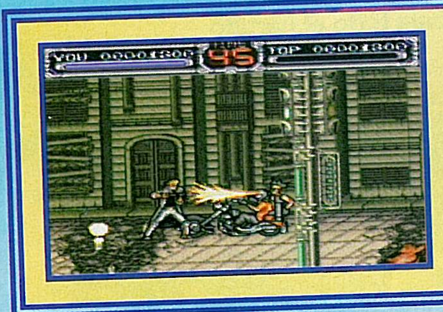
La todopoderosa **Toshiba Emi** no ha conseguido confirmarse todavía como una de las grandes compañías a la hora de elaborar software para consola. Sus tres primeras creaciones para ***Super Nintendo***, THUNDER SPIRITS (versión del THUNDER FORCE 3 para ***Mega Drive***), SYVALLION y SUPER BACK TO THE FUTURE 2, no alcanzaron los límites de calidad exigidos. Tras una nueva política de lanzamientos y la alianza con **Activision**, la multinacional ha presentado su nuevo título, **X KALIBER 2097**, un juego de lucha de aspecto futurista protagonizado por un agente secreto llamado Slash y su espada X Kaliber. La acción transcurre en seis escenarios dominados por un factor común: la decadencia y suciedad del final del siglo XXI. Callejones oscuros, metrópolis abandonadas, cyborgs criminales y lluvia ácida constituyen los aspectos más característicos de un futuro ciertamente desolador.

X KALIBER 2097 goza de una calidad media-alta con gráficos sombríos y oscuros, pero bien definidos, intros y cinemas para ambientar el desarrollo y las necesarias rutinas de scroll parallax para alegrar nues-

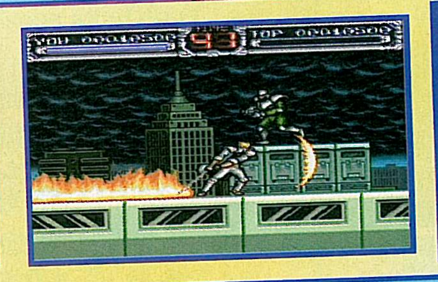




FASE 1





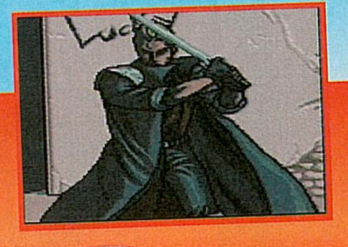


FASE 2









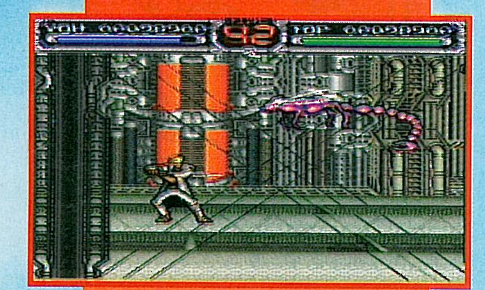


INTRO

7

JEFES

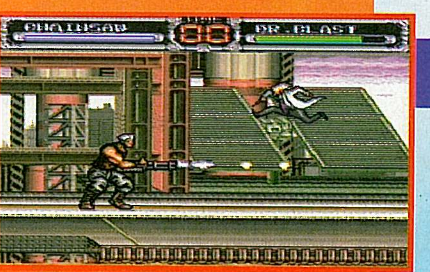






DUEL

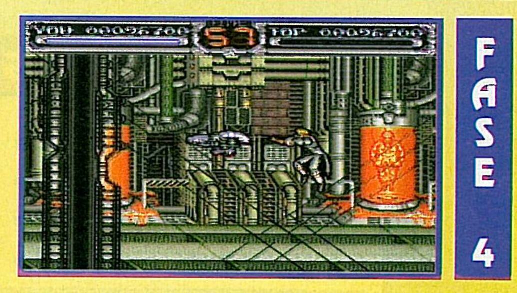




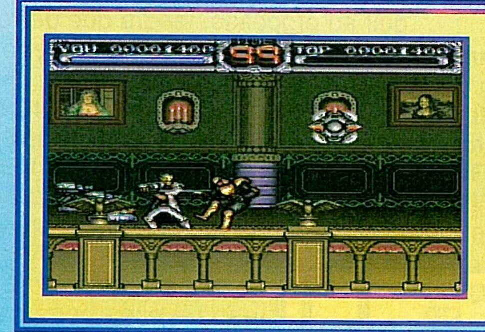
Esta opción de juego os permitirá medir vuestra fuerza y habilidad contra los seis guardianes finales del juego. Podréis elegir a Slash, el protagonista, o a cualquiera de los jefes de final de fas.

FASE 4



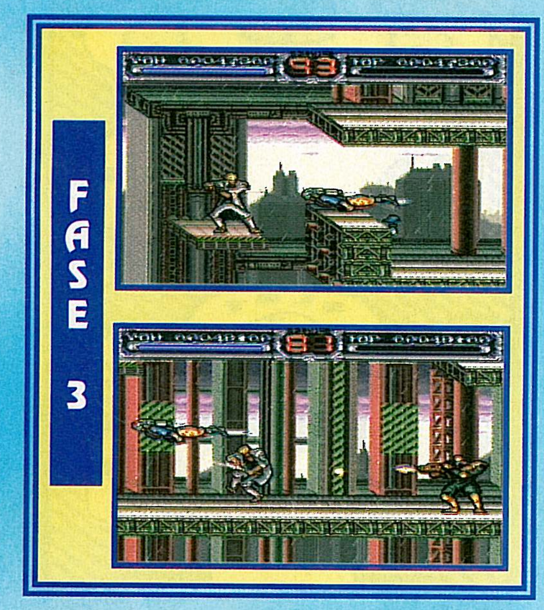


FASE 5



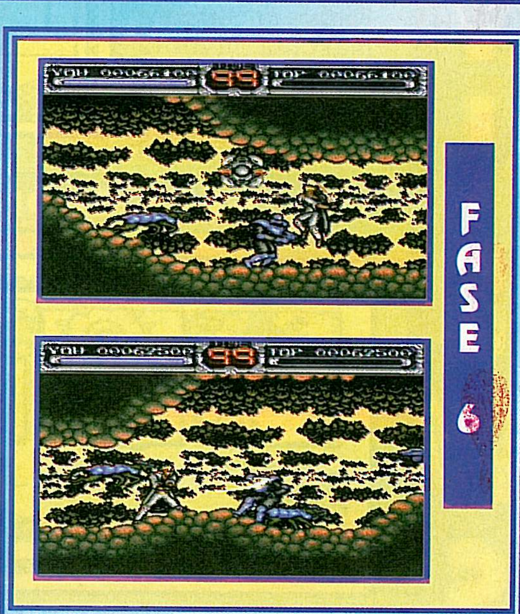


FASE 3



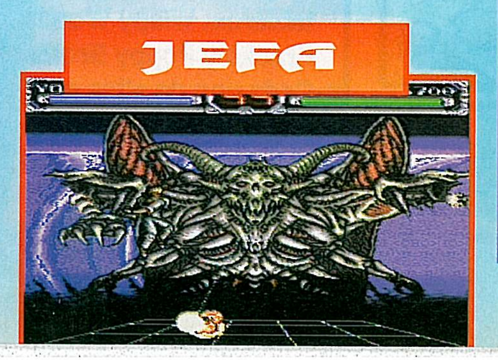
tras ansias de tecnicismos. La banda sonora del juego ha corrido a cargo de Psykosonik (TVT y Wax Trax Records), un grupo de música bakalao de reconocido prestigio en Estados Unidos, que ambienta a la perfección un juego repleto de acción y buenos detalles, aunque muy distanciado aún de los grandes clásicos del género para ***Super Nintendo***.

FASE 6





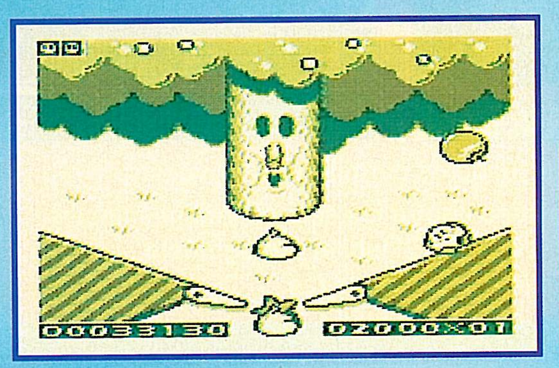
JEFA



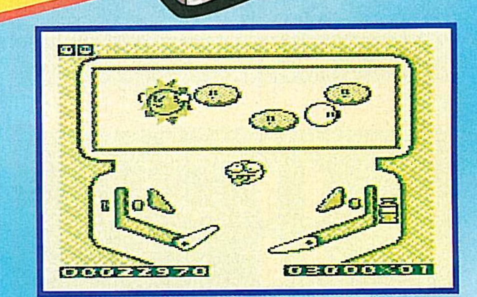
Kirby's Pinball Land

NINTENDO (JAPON)

2 MEGAS







TOP SCORES

RANKING		
1	JAS	00102880
2	ZEPHYRA	00100000
3	PHYSALI	00080000
4	JOSETER	00058060

Los juegos de pinball para ***Game Boy*** siempre han supuesto un gran éxito y han tenido una portentosa aceptación entre los usuarios de esta súper miniconsola. REVENGE OF THE GATOR y PINBALL DREAMS son un buen ejemplo de ello.

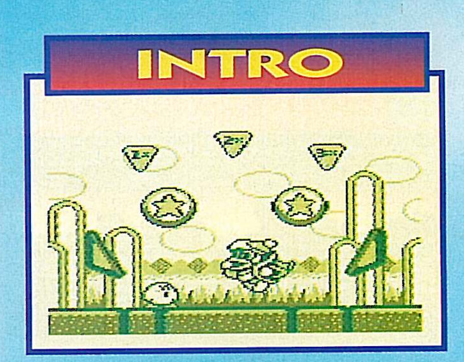
Ahora **Nintendo** se propone utilizar a Kirby, su tercera mascota favorita con el permiso de Mario y Link, en un entorno puramente *pinbolero*, acompañado de la mágica jugabilidad que rodea a todos los productos de la compañía. Sin duda, el éxito está asegurado.

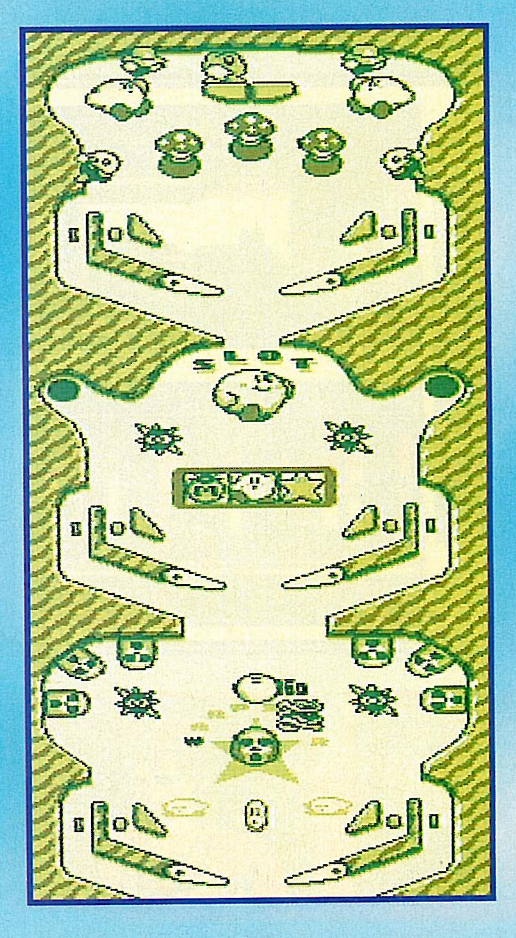


El malo del cartucho es un tal Dedede que ha retado a nuestro protagonista a un duelo gravitatorio entre flippers, reboteadores y seres *gominólicos* antes de su enfrentamiento directo. Pero, una vez más, Kirby no lo va a tener fácil. Para conseguir su propósito, tendrá que derrotar antes a los jefes finales de los tres tableros de pinball.

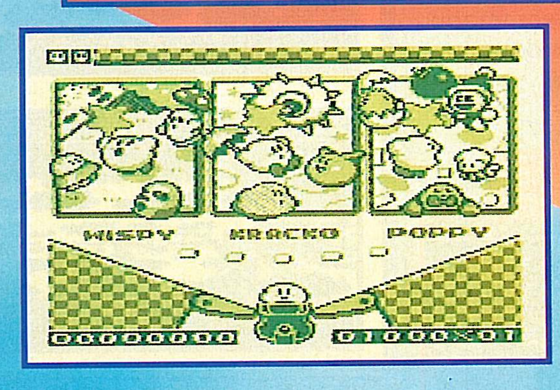
Si queréis saber algo más sobre el próximo lanzamiento de **Nintendo** para vuestra portátil favorita, el mes que viene disfrutaréis del correspondiente reportaje. Lo que parece claro es que Kirby se está convirtiendo en uno de esos personajes destinado a protagonizar mil y un cartuchos de mágica jugabilidad y perfectas premisas técnicas.

INTRO





ELECCION DE PINBALL



KIRBY'S PINBALL LAND te permite elegir entre tres grandes tableros: Wispy Woods, Kracko y Poppy Brothers. Cada uno de ellos está compuesto por cuatro pantallas, un escenario secreto y un jefe final.

MAXIMA ACCION.

MAS DE 30 HORAS DE JUEGO CON SOLO 4 PILAS.

MAXIMA DIVERSION.

POR SU INIGUALABLE CATALOGO DE TITULOS.



MAXIMA JUGABILIDAD.

EN EL MINIMO ESPACIO, QUE ES DE LO QUE SE TRATA.

AHORA ES EL MOMENTO.

LLEVATE TU GAMEBOY, Y 4 PILAS, POR SOLO

8.490* PTAS.

(IVA INCLUIDO)

*P.V.P. RECOMENDADO

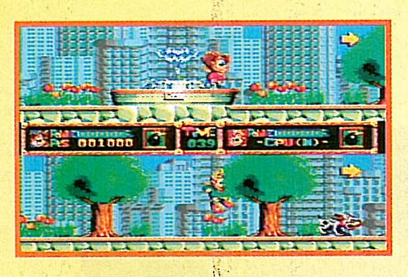
GAMEBOY™

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

Dashin'

DATA EAST (JAPON)

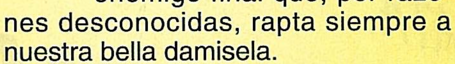




KARNOV, EXPRESS RIDER y, más recientemente, SIDE POCKET son algunos de los títulos que han consagrado a **Data East**. Aun siendo muy escaso su número de lanzamientos, justo es reconocer que la práctica totalidad de ellos cumplen con las expectativas. Su última producción, **DASHIN' DESPERADOES**, explota una de las características que más gusta a los aficionados de las videoconsolas: la competitividad.

Tomando como protagonistas a los personajes del único juego que esta compañía ha realizado hasta ahora para ***Neo Geo***, **DASHIN' DESPERADOES** nos invita a participar en una competición donde el premio, para regocijo de los protagonistas, es una preciosa chica. Dicha prueba se desarrolla en seis escenarios preparados por **Data East** y se divide en dos partes perfectamente diferenciadas. En la primera tenemos que enfrentarnos contra un difícil rival y en la segunda debemos luchar contra un enemigo final que, por razones desconocidas, rapta siempre a nuestra bella damisela.

En nuestro camino encontraremos todo tipo de obstáculos: puertas abier-














LA CHICA





EL MAPA

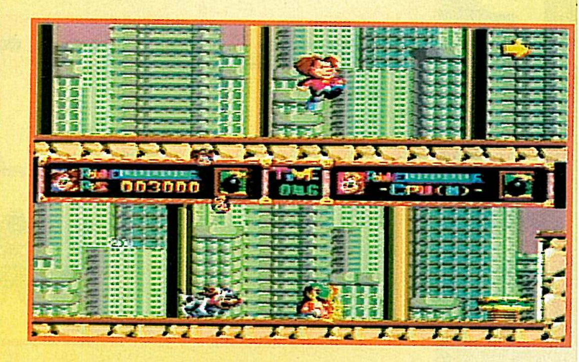


EL GANADOR

Desperadoes









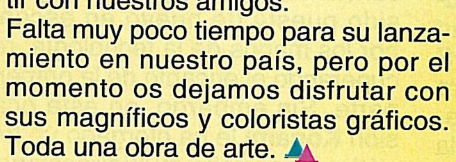




tas inesperadamente, fuego, animales y vehículos. Sin embargo, la barrera más molesta será nuestro propio adversario que, como el protagonista, dispone de numerosas armas para dejar K. O. al contrario. Gracias a ellas, el juego resulta muy entretenido, permitiéndonos, además, competir con nuestros amigos.

Falta muy poco tiempo para su lanzamiento en nuestro país, pero por el momento os dejamos disfrutar con sus magníficos y coloristas gráficos. Toda una obra de arte.











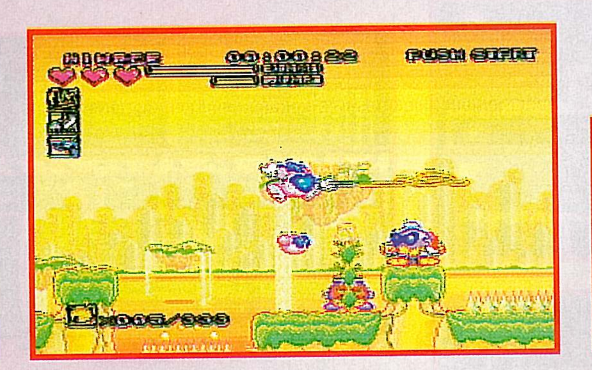




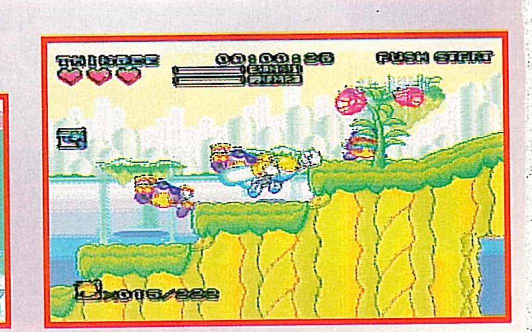
SUPER PREVIEWS

Twin Bee Ra

KONAMI **(JAPON)**







Apenas recuperados de la segunda parte del genial LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA, los programadores de **Konami** atacan de nuevo con la continuación de otro de sus clásicos arcades: POP'N TWIN BEE. La simpática navecilla Twin Bee ha protagonizado *shoot'em ups* verticales para ***NES***, ***PC Engine*** y ***MSX*** convirtiéndose rápidamente en una de los personajes más entrañables de la compañía japonesa.
El año pasado ya tuvimos el placer de disfrutar con POP´N TWIN BEE, la segunda aventura de esta criatura en ***Super Nintendo*** (recordad que en el memorable PARODIUS aparecía como uno de los cuatro protagonistas a elegir). Ahora llega la confirmación de la saga con **TWIN BEE RAINBOW BELL ADVENTURE**. La magnificencia de esta inagotable saga ha sido puesta de nuevo en escena por los magos de la tecnología, recuperando el encanto de la primera parte. Sin embargo, en esta ocasión **Konami** le ha otorgado un frenético desarrollo multidireccional, donde la velocidad, el vertiginoso scroll y los gigantescos mapeados marcan la pauta. En este nuevo arcade las tres inefables navecillas (Twin Bee, Win Bee y la pequeña Gwin Bee) cuentan con unas patitas para recorrer el colorista mundo de Bee.
Konami ha incluido en esta entrega suculentas novedades como el *battery backup* (para poder guardar las partidas), tres protagonistas, una intro espectacular, más poderes que nunca y docenas de fases se-

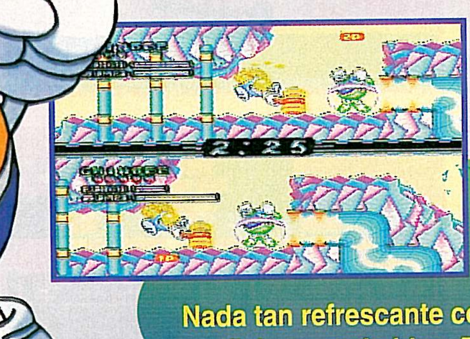
THREE BEE



STAGE CLEAR









Nada tan refrescante como un duelo de habilidad, reflejos y mala idea. El que antes acabe con el contrario, resultará vencedor.

inbow Bell Adventure

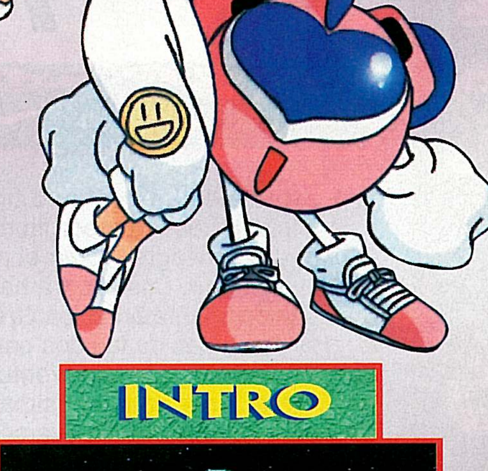




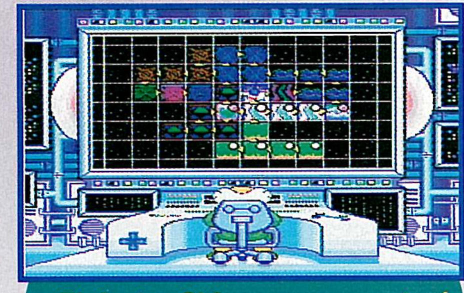








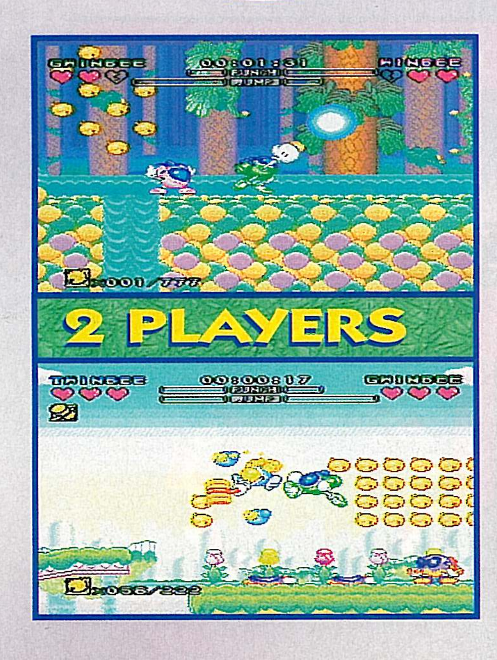




El doctor Shinamon presentará el mapa del juego para que observéis vuestra evolución y elijáis fase al comienzo de la aventura.

cretas por descubrir. El modo dos jugadores también está disponible tanto en el juego normal como en el divertido Battle Game, donde ambas navecillas emprenderán una lucha sin cuartel en pos de la victoria. Evidentemente, ganará el que más mamporros aseste al contrario.

La calidad vuelve a rayar la locura tecnológica gracias a un genial colorido pastelero, un scroll parallax tremendamente suave, una banda sonora digna de CD, siete gigantescas fases con sus respectivos jefes finales y toda la jugabilidad que la saga merece. Nos encontramos ante otra maravilla *made in* ***Konami***, que servirá de transición para la nueva generación de videojuegos para ***Super Nintendo*** que esta sobresaliente compañía lanzará durante 1994: SUPER CASTLEVANIA V, TINY TOONS 2 y ROCKET KNIGHT.







INTRO

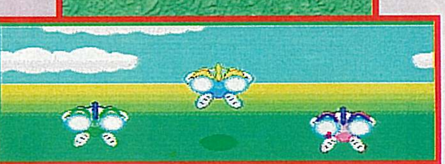












Nigel Mansell's World Champion

GREMLIM (REINO UNIDO)

8 MEGAS

Después de un continuo tira y afloja, parece que por fin marzo se va a consagrar como el mes de la velocidad. Los programadores de la compañía británica **Gremlin**, responsables de las dos partes de TOP GEAR y de las aventuras de Zool, el ninja de la enésima dimensión, pondrán definitivamente en el mercado hispano, vía **Nintendo España**, lo que para muchos es su mejor trabajo hasta la fecha: **NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP**.

Este cartucho es un simulador de Fórmula 1 que cuenta con todos los ingredientes para liderar este segmento de juegos. Una increíble sensación de velocidad, unas perfectas rutinas de scaling y un excepcional modo 7 son algunas de sus cualidades. En cuanto a opciones, podremos competir en cualquiera de los circuitos del Mundial, modificar los reglajes del monoplaza a nuestro antojo y ser asesorados por el gran piloto británico en una modalidad de práctica.

Este juego, del que se han vertido ríos de tinta sobre su prodigiosa jugabilidad, llegará el mes que viene dispuesto a poner al rojo vivo el cuentarrevoluciones de nuestra consola.

BOXES

TUNEL

CONSEJOS

PODIUM



ACCESORIOS



RESULTADOS



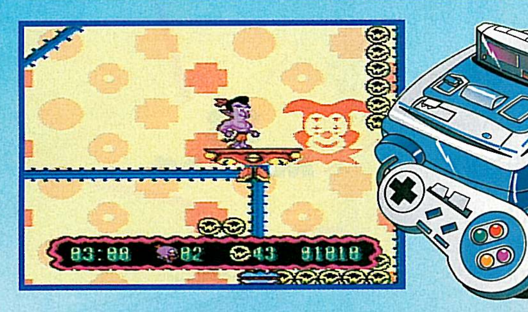
CIRCUITOS

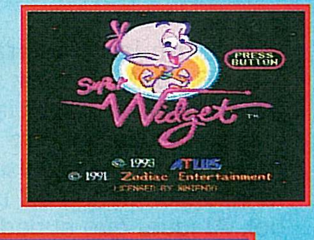




Super Widget

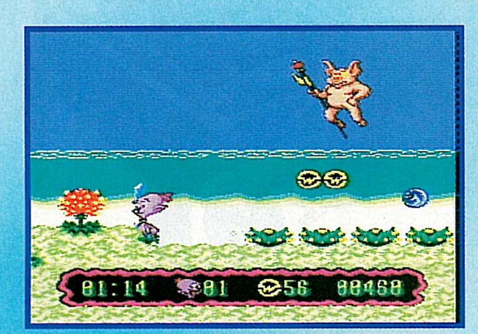
ATLUS/ZODIAC (ESTADOS UNIDOS)







PRESENTACION







Widget es un simpático extraterrestre que da nombre a una popular serie de dibujos animados norteamericana que ya ha sido emitida en nuestro país. Contrariamente a lo que sentía otro inolvidable visitante del espacio, el simpático ET creado por Steven Spielberg para la gran pantalla, este alien no parece sentir morriña por encontrarse alejado de su planeta de origen. El protagonista lucha contra las fuerzas del mal para defender la integridad del medio ambiente. En su cometido recibe la ayuda de Mega Cerebro, un personaje que aparece cada vez que perdemos una vida. Widget tiene, además, la habilidad de disfrazarse de mil y una maneras diferentes.

Este argumento ha sido utilizado por **Atlus** para crear un arcade con grandes dosis de plataformas, donde sobresalen la variedad de personajes y el colorido de las pantallas.

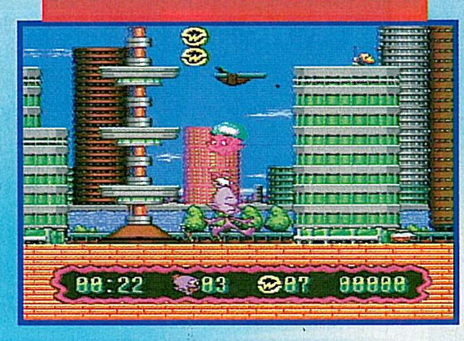
Los 12 niveles del juego trasladan a Widget por sofisticados escenarios plagados de monedas que provocan curiosos efectos. Los ocho megas del cartucho han permitido a los programadores incluir la banda sonora original de la serie televisiva, aportando un nuevo elemento a este extraordinario producto.



PASSWORD



MEGA CEREBRO







DISFRACES





Ryan Giggs

ACCLAIM - PARK PLACE (EEUU)

8 MEGAS

Cuando las primeras copias de NBA JAM pueblan ya las vitrinas de las tiendas especializadas, **Acclaim** apuesta por otro simulador deportivo en lo que representa su primera incursión dentro del mundo del fútbol. Al igual que sucede con las demás compañías de software, la firma norteamericana se agarra con fuerza a la celebración del Campeonato del Mundo en su país. También como otras compañías, **Acclaim** ha bautizado su simulador con el nombre de una figura: el británico Ryan Giggs, estrella del Manchester United, en el que muchos ya han puesto sus ojos, incluido Silvio Berlusconi, presidente del todopoderos Milan.

El cartucho reúne a 32 selecciones de los cinco continentes. Las cualidades de las mismas vienen determinadas por los parámetros de velocidad, defensa y ataque, que reproducen las características reales de cada uno de los combinados. Entre las opciones que presenta el cartucho destaca el campeonato, en el que 24 selecciones celebran una primera fase a modo de liguilla para luego dirimir el título en eliminatorias a un solo partido.

Acclaim ha cuidado con especial esmero la manejabilidad de los porteros. Para utilizar al guardameta podemos elegir entre control manual, automático y semiautomático, siendo siempre manual en los lanzamientos de penalti.

Los movimientos de los futbolistas a la hora de golpear el balón han sido perfectamente reproducidos.

CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER

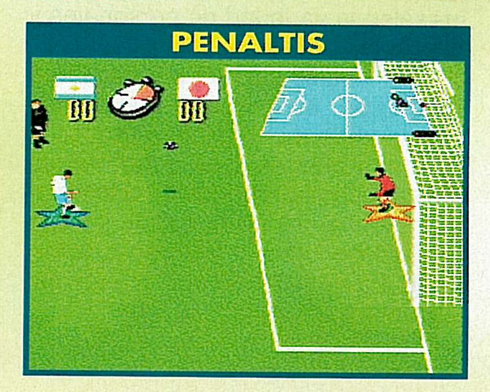
Las mejores selecciones del mundo están representadas en este cartucho. Además, cuenta con la ventaja de que se puede elegir entre varios idiomas.



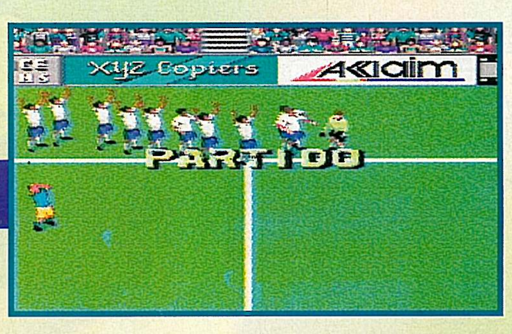




PENALTIS



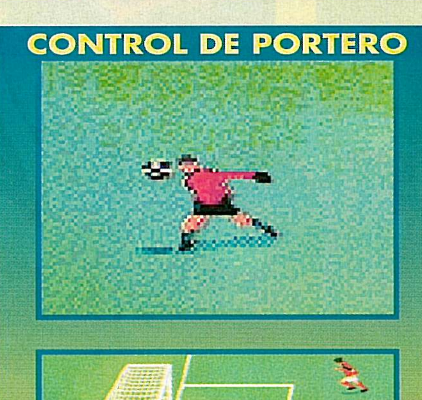
Champions

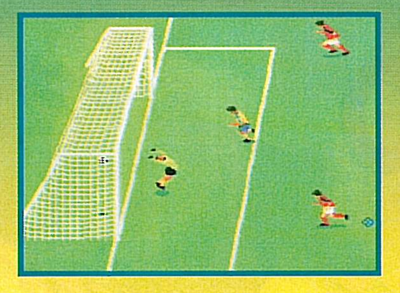


COMPETICION

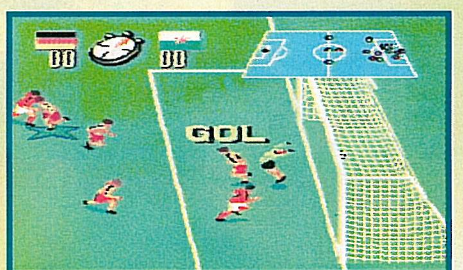


CONTROL DE PORTERO





El guardameta puede controlarse de forma manual, automática o semiautomática.



OPCIONES

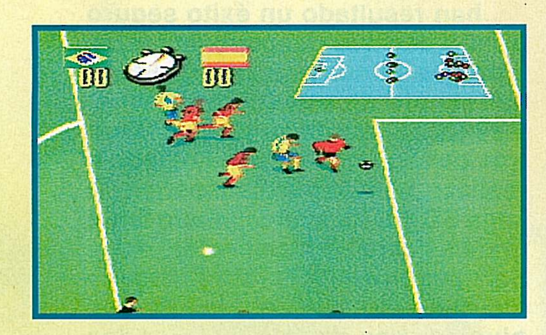


Incluye la posibilidad de que sean o no señaladas las faltas y los fueras de juego.

REPETICIONES



Es posible repetir cualquier jugada o utilizar la cámara lenta durante el partido.



Centrar desde la banda y rematar de cabeza puede ser una buena baza ofensiva para batir a los adversarios más difíciles.

RADAR Y TIEMPO



El radar para conocer la situación de los jugadores sobre el terreno de juego y el tiempo de partido pueden incluirse o suprimirse en la pantalla.

Los gráficos de los jugadores presentan un tamaño más que aceptable y no se han escatimado esfuerzos para reproducir fielmente los movimientos de los futbolistas al golpear el balón. Mención especial merece la posibilidad de realizar regates pisando el esférico, o de cambiarse el balón de pierna para engañar al contrario. Las jugadas espectaculares se completan con boleas, remates de cabeza y chilenas, aunque para ejecutarlas es necesario pasar unas cuantas horas delante de la pantalla.

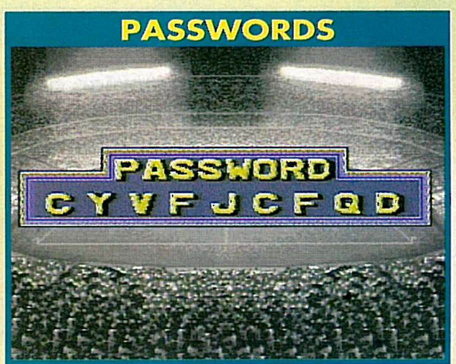
32 SELECCIONES



COMENTARISTA



PASSWORDS



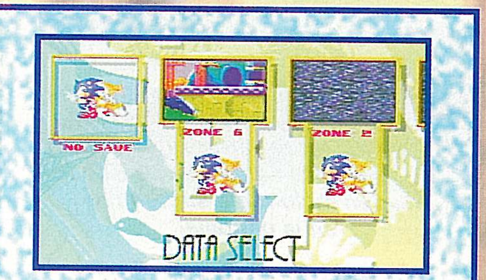
SONIC 3

EL QUE NO CORRE... VUELA

Sonic corre rápido, pero la firmeza de sus pasos le permite presumir de ser el puercoespín más laureado del mundo. Tras el velo que dibuja su estela azulada, irrumpe el mejor cartucho de plataformas jamás creado para Mega Drive: SONIC 3.

BATERIA

Como en la versión para *Mega CD*, esta nueva entrega de SONIC incorpora la interesante posibilidad de grabar hasta seis diferentes partidas en la batería que viene incluida en el cartucho.



KNUCKLES

Este nuevo enemigo del puercoespín no es una mala persona. Simplemente, ha tenido la mala fortuna de sufrir uno de los famosos lavados de cerebro cortesía del malvado Dr. Robotnik.



Los juegos de Sonic siempre han resultado un éxito seguro pero, ¿por qué después de tantas entregas nunca han provocado el cansancio de sus incondicionales? La respuesta es simple. Mientras otras series se han limitado a realizar cambios argumentales, la saga SONIC ha evolucionado tanto gráfica como técnicamente.
Seis peligrosas y largas zonas, divididas cada una de ellas en dos niveles, nos depararán grandes sorpresas a lo largo de 16 megas, donde los sobresaltos se suceden uno tras otro sin tregua. Sonic ha perdido las gemas del Chaos a manos de Knuckles, un nuevo enemigo del popular puercoespín, víctima del conocido lavado cerebral del Dr. Robotnik. Poderes inéditos, nuevas fases de bonus, rivales desconocidos y los laberintos más extensos jamás vistos en un juego de plataformas conforman un cartucho inolvidable.
A tenor de lo que se observa en este cartucho, la evidencia de que la

Mega Drive sólo muestra 64 colores en pantalla parece una falacia, ya que el juego utiliza infinidad de gamas cromáticas que parecen multiplicar su brillantez. Los decorados son excelentes: tanto los movimientos como el scroll parallax están muy conseguidos. Su velocidad es impecable aunque, a veces, se pierda el control sobre el personaje. Una Split Screen más lograda ha mejorado el modo competición respecto a SONIC 2. SONIC 3 también posee la mejor banda sonora de la serie (exceptuando el SONIC CD) y los efectos y digitalizaciones han evolucionado espectacularmente. La batería con seis diferentes posiciones para salvar la partida eleva aún más un producto que parece insuperable. Aunque con los creativos de Sega Japón nunca se sabe...

ANTONIO GREPPI



MODO COMPETICION

De nuevo, la fabulosa Split Screen entra en acción. Sin embargo, a diferencia de lo que ocurría en SONIC 2, en esta ocasión los gráficos no han sido achatados. El modo competición, celebrado en cinco apasionante circuitos, está compuesto por tres opciones diferentes: Time Attack, Grand Prix y Match Race.

CHROME GADGET



Los gráficos metálicos son realmente increíbles.

AZURE LAKE



Vueltas, vueltas y más vueltas en este loco circuito.

DESERT PALACE



Cuidado con las arenas movedizas y el dolor de cabeza.

BALLON PARK



Un parque de atracciones muy especial.

ENDLESS MINE



Muchos pasadizos están bloqueados por piedras.

ESCUDOS

ESCUDO DE FUEGO



Nos protege de los ataques flamígeros convirtiéndonos en una bola de fuego.

ESCUDO BURBUJA



Ayuda a respirar debajo del agua. Utilizándolo como plataforma podemos ganar altura en los saltos.

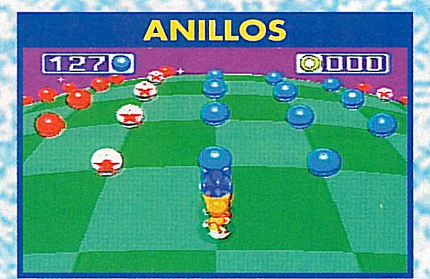
ESCUDO IMAN



Atrae los anillos hacia nuestro personaje y le permite realizar un doble salto.

FASES DE BONUS

ANILLOS



Estas fases son accesibles si saltas dentro de los anillos gigantescos. También sirven para recuperar las gemas del Chaos. Coge las esferas azules sin tocar las rojas.

MAQUINA DE CHICLES



Obtén 50 anillos y toca el poste marcador. Las estrellas te transportarán al interior de una máquina de chicles gigante. Debes girar la palanca para extraer las bolas.

ZONA ANGEL ISLAND

Un escenario selvático constituye la antesala de una gran aventura. La misión está plagada de trampas y peligros como puentes de escasa solidez o peligrosos monos. A la mitad del primer nivel, la selva se verá arrasada por demoledores misiles. Nuestro amigo Sonic, afamado ecologista, buscará al culpable de tales destrozos para darle su merecido.









Sólo si pulsamos el interruptor que controla la presa, podremos acceder al camino que conduce hasta el primero de los ingenios del Dr. Robotnik.

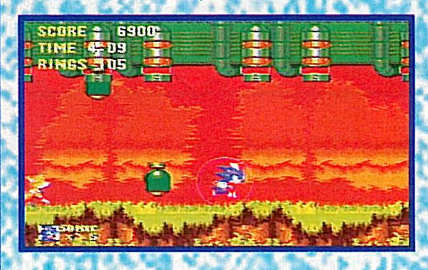


JEFE MITAD DE FASE



Es bastante fácil de superar. Sólo tienes que esperar a que utilice su lanzallamas para atacarle por cualquier lado

BOMBARDERO GIGANTE



Los mismos individuos indeseables que han maltratado la selva durante la primera fase te perseguirán sin piedad con su bombardero. No pares de correr y, ni por todo el oro del mundo, se te ocurra esperar a Tails.

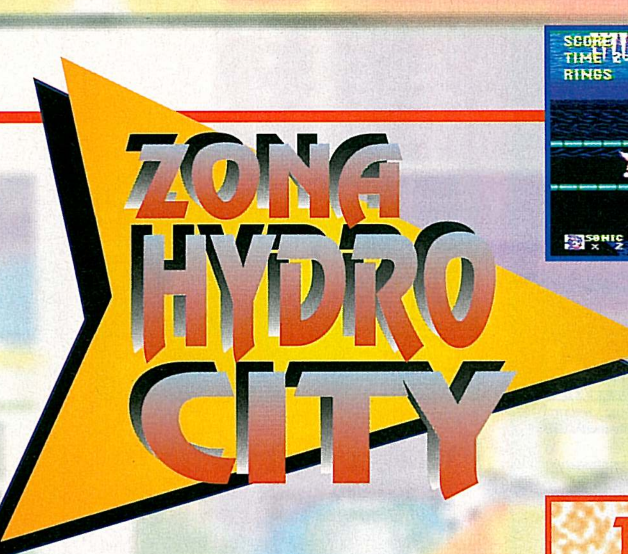


ROBOTNIK Y EL FUEGO



Concéntrate en los movimientos que realiza el sempiterno Dr. Robotnik mientras se encuentra en la cascada para atacarlo en cuanto aparezca. Vigila con especial atención sus dos mortíferos cañones de fuego.





ZONA HYDRO CITY




Como en las demás entregas, uno de los niveles transcurre debajo del agua. En este escenario subacuático se pueden observar los clásicos bloques que, una vez rotos, nos succionan hacia otras zonas, y las agarraderas que evitarán que salgamos despedidos. El elemento más espectacular reside en los toboganes verticales. Si poseéis el escudo burbuja, no tendréis ningún problema para respirar. En caso contrario, debéis emplear el oxígeno contenido en las burbujas que encontraréis a lo largo del trayecto.

JEFE MITAD DE FASE



Una lavadora puede parecer inofensiva, pero nada más lejos de la realidad. Debéis esquivar sus golpes a ras de suelo y atacar cuando sus émbolos estén parados.









ROBOTNIK Y EL AGUA



Robotnik emergerá de las profundidades para atacar al pobre Sonic con su máquina de absorción, que debemos esquivar corriendo en dirección contraria a su efecto. Ataca sin piedad cuando Robotnik baje a recoger agua.



ZONA MARBLE GARDEN

Es la única zona del juego que no incorpora un nivel de agua. Esto no implica más facilidad, ya que está repleta de trampas. Contaremos con la ayuda de dos nuevos aliados: los yoyós y las peonzas. Será muy útil el truco para correr (pad abajo y salto). Mueve las ruedas gigantes para abrir pasadizos secretos. Ojo a los pinchos.











No todos los pinchos que aparecen en esta fase son mortales; debemos utilizar algunos de ellos para alcanzar plataformas.



ROBOTNIK Y EL AIRE



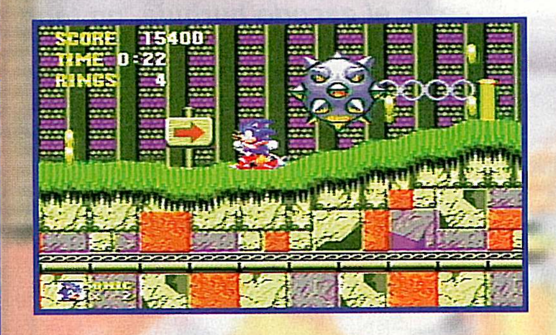
Por fin Tails hace algo más que molestar. Esta vez nos llevará volando hasta Robotnik para recogernos en caso de caída. Golpea al malvado científico evitando su taladrador.

YOYOS Y PEONZAS



Mientras que los yoyós nos ayudan a superar las elevadas pendientes, las peonzas constituyen un elemento interactivo que podemos dirigir a nuestro antojo.





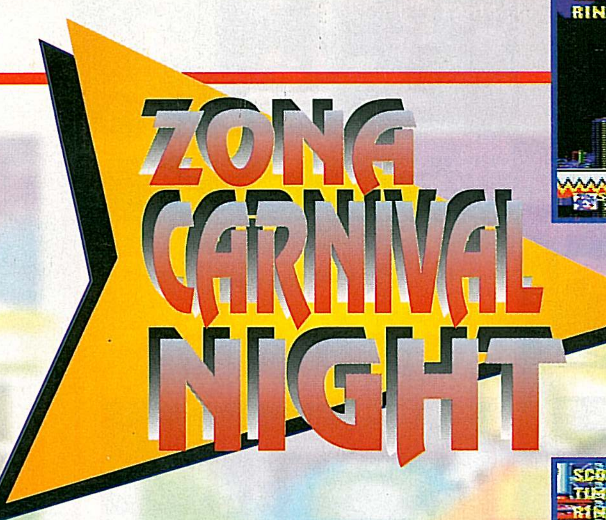
La técnica más adecuada para superar las bolas de pinchos es saltarlas en el momento exacto en que avanzan hacia nosotros.

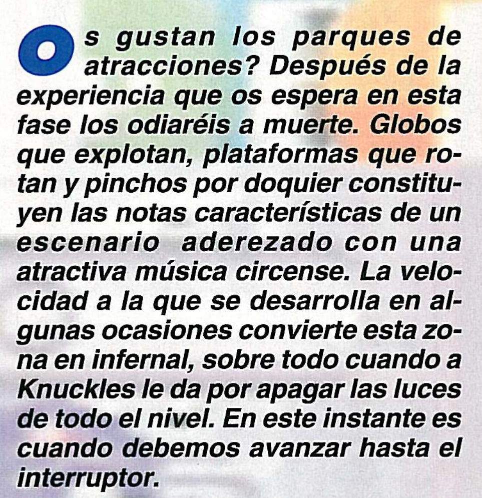
JEFE MITAD DE FASE



Tranquilo, hasta un bebé sería capaz de acabar con este pérfido pero torpe personaje. Simplemente debes golpearle cuando sus pinchos apunten hacia arriba.

ZONA CARNIVAL NIGHT



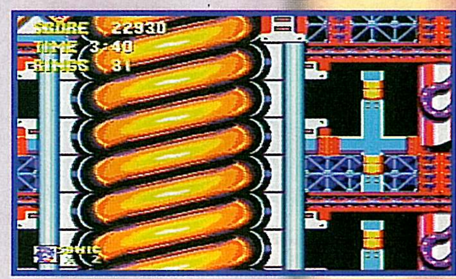


¿Os gustan los parques de atracciones? Después de la experiencia que os espera en esta fase los odiaréis a muerte. Globos que explotan, plataformas que rotan y pinchos por doquier constituyen las notas características de un escenario aderezado con una atractiva música circense. La velocidad a la que se desarrolla en algunas ocasiones convierte esta zona en infernal, sobre todo cuando a Knuckles le da por apagar las luces de todo el nivel. En este instante es cuando debemos avanzar hasta el interruptor.











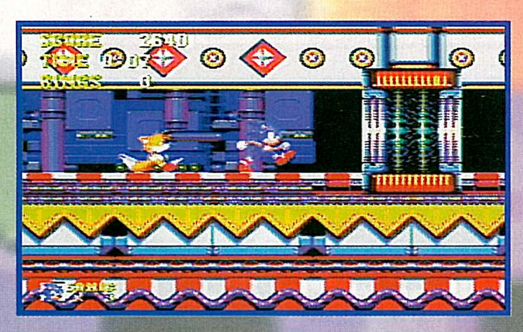
JEFE MITAD DE FASE



Es el más difícil de superar, aunque con el siguiente truco no debes tener problemas. Golpéale cuando esté abierto para que la peonza sea atraída hacia él. Es el único método para destruirle.







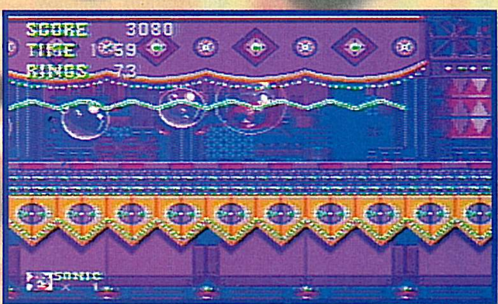
ROBOTNIK Y LA ELECTRICIDAD



Qué no inventará este odioso individuo para hacerle la vida imposible a Sonic. Esquiva la bola y atácale cuando acuda a recogerla. Corre en dirección contraria a la electricidad para que no te pille.







ZONA ICE CAP

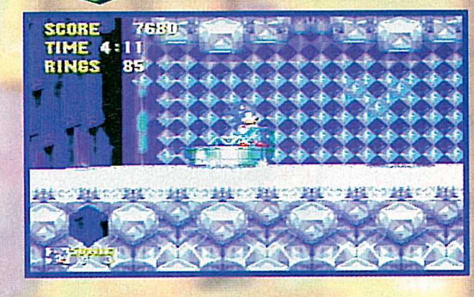
Qué raro! Un juego de plataformas con una zona de hielo. Las superficies resbalan y no podemos permanecer quietos ni un momento. Tras esquiar un poco, nos veremos inmersos en una peligrosa gruta helada. Estalactitas, plataformas lanzadas al vacío o ascensores impulsados por nuestra velocidad son algunas de las sorpresas que encontrarás aquí.

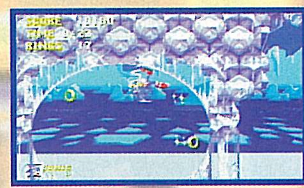


JEFE MITAD DE FASE



Agáchate en una esquina de la pantalla. Cuando las bolas de nieve que rodean al bicho desaparezcan, golpéale con saña.





ROBOTNIK Y EL HIELO

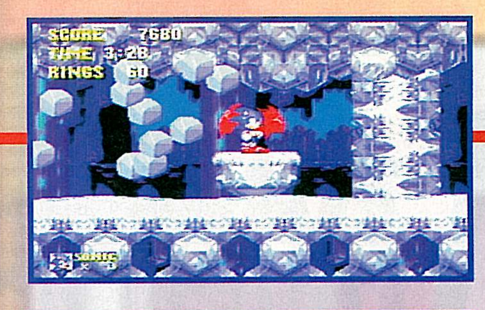


Este hombre no para. Si no ataca con una cosa, lo hace con otra. Súbete en la plataforma que baja hacia el suelo para golpearle. Ten en cuenta que debes bajar para esquivar los chorros de gas que lanza.



Si quieres alcanzar la máxima elevación, salta lo más alto que puedas antes de aterrizar sobre los muelles.





SONIC ESQUIADOR







A Sonic le van los deportes y como esquiador no tiene precio. Pero, ¿para cuándo un Sonic de fútbol, baloncesto o petanca? Esa es la cuestión.





ZONA LAUNCH BASE





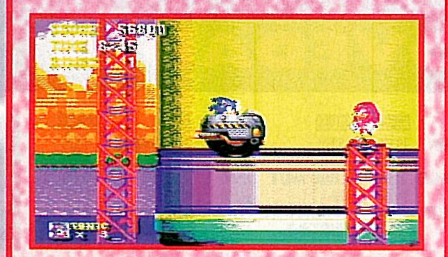
Robotnik está reparando su huevo espacial que ha sufrido graves desperfectos en las últimas confrontaciones con Sonic. Pasillos, tuberías y ascensores decoran toda la fase. Además, Knuckles sabe que te acercas al final de la aventura y se muestra más peligroso que nunca.

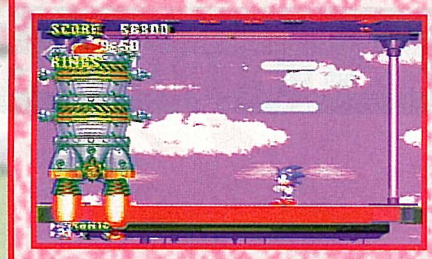
ASCENSOR TRANSPORTADOR



Dicen que todo lo que sube, baja. Ese parece ser el ineludible destino de este ascensor: una vez dentro no hay quien lo pare. En un instante estarás en otra zona.

EL PODER ROBOTNIK







Primero te lanzará bolas de cañón y, tras un descanso donde veremos a Knuckles, nos atacará con dos diferentes robots (el último es casi imposible de superar).



JEFE MITAD DE FASE



Resulta relativamente facilito derrotarle. Menos mal, porque ya veréis lo que os espera. Evita sus pinchos y atácalo cuando se detenga



SEGA
(SEGA)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1 ó 2
VIDAS: 3
FASES: 6
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	96
MUSICA	88
SONIDO FX	88
JUGABILIDAD	90

- Scroll suave.
- El colorido de los decorados de fondo.
- Niveles muy amplios.
- Dos fases de bonus diferentes.
- Los 16 megas han sido aprovechados a fondo.
- En algunas fases se pierde el control del personaje por su elevada velocidad.

TOTAL 95

Horror otro SONIC. Si alguno de vosotros ha tenido este pensamiento, debe retirar sus palabras inmediatamente, ya que está totalmente equivocado. Sin duda, este último título supera con creces incluso a la excelente versión para **Mega CD**.



VENTA POR CORREO GARANTIZADA.
A TODA ESPAÑA.

¡EL MAYOR PARQ A PRECIOS DEL

PRECIOS INCLUIDO I.V.A. PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

SEGA MEGADRIVE

OFERTAS

007 THE DUEL	ESWAT	SPACE HARRIER II
ACUATIC GAMES	KLAX	SPEEDBALL II
BATMAN	LAST BATTLE	SPIDERMAN
BATMAN RETOURN	LEADER BOARD	SUPER HANG ON
BUCK ROGERS	LOTUS TURBO	TALMIST AVENTURE
CRUE BALL	MOONWALKER	WRESTLE WAR
CYBER BALL	SHADOW OF THE BEAST	ZERO WIN
DICK TRACY		




P.V.P. 2.995.- Pesetas.

EXITOS DE SIEMPRE

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
ANOTHER WORLD	8.490	HOCKEY 94	8.990	SIDE POCKET	6.490
CYBORG JUSTICE	6.990	MAZING WAR	7.990	STREET OF RAGE II	6.990
CHUCK ROCK II	8.990	MEGALOMANIA	9.990	STRIDER II	7.990
DOUBLE DRAGON III	8.490	MICKEY & DONALD	6.990	SUMMER CHALLENGER	6.490
FATAL FURY	7.990	MIG 29	7.990	SUNSET RIDERS	6.990
FLASH BACK	9.990	RANGER X	7.990	TEST DRIVE II	6.990
GRAND SLAND TENNIS	6.490	ROCKET KNIGHT	7.990	WAR SPEED	8.490
GUNSTAR HEROES	8.490	ROLLING THUNDER II	5.990	WIMBLENDON II	7.990
HAUNTING HEROES	8.490	SHINOBI III	8.990	WRESTLEMANIA	7.990
ROAD RUNNER	9.990				




NOVEDADES

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
ADDAMS FAMILY	8.990	JURASSIC PARK	9.990	SONIC SPINBALL	8.990
ALADDIN	9.990	LAST ACTION HEROE	6.990	STAR FIGTHER II	11.900
ASTERIX	9.990	LETHAL ENFORCED	11.900	TORTUGAS TOURNAMENT	9.990
BART'S NIGHMARE	8.990	MORTAL COMBAT	9.990	T-Z ARCADE	8.990
BUGSY	8.990	NBA ALL STAR	8.990	ULTIMA SOCCER	8.990
CLIFF HANGER	6.990	PELE	7.490	WINTER CLIMAC	9.990
DRACULA	6.990	ROBOCOP 3	8.990	ZOMBIES	7.990
HOOK	6.990	ROBOCOP VS TERMINATOR	9.990	ZOOL	8.990
JUNGLE BOOB					




CONSOLAS Y PERIFERICOS





MEGA ACCION
MEGA DRIVE + 2 CONTROL PAD + STREETS OF RAGE + SHINOBI + GOLDEN AXE + SONIC.

FLASH PACK - 25.900

MEGA PACK
MEGA DRIVE + 2 CONTROL PAD + WORL CUP ITALIA + COLUMNS + SUPER HANG ON + SONIC.

SONIC PACK - 19.900

PACK STREET FIGTHER II
MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + STREET FIGTHER II + SONIC



COMPETITION PRO
SEGA MEGADRIVE



P.V.P. 2.495 PTA.
TURBO FUEGO
SLOW MOTION (2 VELOCIDADES)

SUPERNINTENDO

OFERTAS

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
SUPER KICK OFF	4.990	JOHN NUDDEN 93	5.990
ZELDA	6.990	NHLP HOCKEY 93	5.990
STAR WAR	8.990	SUPER SWIN	5.990
W. LEAGUE BASKET	6.990	STREET FIGTHER II	6.990

OFERTON SUPER KICK OFF 4.990.- Pts.



EXITOS DE SIEMPRE

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
BATTLE TOADS	9.490	KING ARTHUR	9.990	SUPER OFF ROAD	9.900
BEST OF THE BEST	9.990	KING OF THE MONSTERS	10.990	SUPER SMASH TV	8.990
BUBSY	9.990	LEMMINGS	9.990	S. STRIKE GUNNER	9.990
BULLS VS BLAZERS	9.990	MICKEY MOUSE	9.990	SYLVALION	9.990
EURO FOOTBALL CHAMP.	9.990	PRINCE OF PERSIA	9.990	TEST DRIVE 2	10.490
G. FOREMAN BOXING	10.990	ROBOCOP III	9.490	TOP GEAR	9.990
GODS	9.990	SONIC BLASTMAN	9.990	TERMINATOR II	10.490
GOOS TROOP	9.990	SPANYKS	9.900	LETHAL WEAPON	11.990




NOVEDADES

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
COOL WORLD	12.490	BATMAN RETURN	10.590	ASTERIX	9.490	SUPERBOMBERMAN	7.490
SUPER JAMES POND	10.490	ULTRMAN	8.890	ALIEN 3	10.990	DRACULA	8.490
MORTAL KOMBAT	11.990	POP AND TWIN BEE	10.590	ADDAMS FAMILY II	12.490	ALADDIN	12.990
STRIKER	11.990	SUPER PONS	11.990	NBA	14.900	TAZMANIA	11.990
DRAGON BALL 7	11.990	SENSIBLE SOCCER	9.890	WWF ROYAL RUMBLE	10.990	HOME ALONE 2	10.990
CORRECAMINOS	9.990	FLASH BACK	9.490	JURASSIC PARK	12.990	LOST ACTION HEROE	11.990
CYBERMATOR	10.590						



CONSOLAS Y PERIFERICOS



PERIFERICOS	PRECIO
SUPERNINTENDO SCOPE	9.990
BOLSA DE JUEGOS	1.925
MALETIN SUPERNINTENDO	4.490
HYPER BEAM (MANDO DISTANCIA)	8.990
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE EUROCONECTOR	2.190
SN PRO PAD (TRANSPARENTE)	3.390
CABLES ALARGADORES SUPERNINT.	2.395
PAD ANGLER	3.995



UE DE JUEGOS JURASICO!

ESTA LISTA DE PRECIOS ANULA LAS ANTERIORES

NUEVO TELEFONO DE PEDIDOS
(91) 764 39 69
HORARIO: DE 10 A 2 Y DE 3 A 6

RIGUROSO ORDEN DE RECEPCION. OFERTA LIMITADA A EXISTENCIAS.

GAME BOY

OFERTAS

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
BLUE BROTHERS	2.995	KUNG-FU MASTER	2.595	R TYPE	2.595
BOULDER DASH	2.595	NAVY SEALS	2.990	ROD LAND	2.595
CASTELIAN	1.995	NBA	2.995	SNOOPY	1.995
DYNA BLASTER	2.595	PALAMEDES	1.995	SOLOMON'S CLUB	1.995
F1 RACE	3.395	PIMBALL	2.595	SPIDERMAN	2.595
GODZILLA	1.995	POWER RACE	1.995	TIP OFF	1.595
KICK OFF	1.995	PRINCE BOBLETE	2.595	WORLD BEACH	1.995

OFERTON TIP OFF 1.595.- Pts.

EXITOS DE SIEMPRE

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
ADDAMS FAMILY	5.490	KIRBY'S DREAMLAND	4.490	SPIDERMAN 2	4.990
ALIEN 3	5.490	KRUSTY'S FUN HOUSE	5.490	STAR WARS	5.490
BART VS JUGGERNAUTS	4.990	KWIRK	4.490	SUPER JAMES POND	4.990
BATTLETOADS	5.490	LEMMINGS	5.490	SUPER MARIO LAND	4.490
BEST OF THE BEST	5.490	MARIO AND JOSHI	4.490	SUPER MARIO LAND 2	5.990
BOMB JACK	4.990	MCDONALD ISLAND	4.990	TERMINATOR II	5.490
CRASH DUMMIES	5.490	MICKEY'S	5.990	THE SIMPSONS	5.490
DR. MARIO	4.490	NINTENDO WORLD CUP	4.490	TOP GUN	5.490
F-15 II	5.990	PARASOL STARS	4.990	TORTUGAS NINJA 2	5.490
FERRARI GRAND PRIX	5.490	ROBIN HOOD	5.490	UNIVERSAL SOLDIER	5.490
GEORGE FOREMAN BOX	4.990	RODLAND	4.990	WWF	4.990
JOE AND MAC	5.990	SPEED BALL 2	5.490	YOSHI'S COOKIE	4.990

NOVEDADES

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
ADDAMS FAMILY II	5.990	MUHAMMAD ALI BOXING	5.990
ASTERIX	5.490	MYSTIC QUEST	5.490
BOUBBLE BOBBLE 2	5.990	NINJA BOY II	5.990
COOL WORLD	5.990	SPEEDY GONZALEZ	5.990
DARKWING DUCK	5.990	TOP RANK TENNIS	4.990
KID DRACULA	5.490	BATTLETOADS II	5.490
LOS PICAPIEDRA	5.990	CHUCK ROCK II	4.990
MORTAL KOMBAT	5.990	DRACULA	4.990
F1 RACING	5.990	W.W.F STEEL CAGE	6.490
DESERT STRIKE	5.990		

CONSOLAS Y PERIFERICOS



PERIFERICOS	PRECIO
ADAPTADOR COCHE	3.690
ADAPTADOR CORRIENTE	1.495
ALTAVOCES	1.895
BATERIA	4.995
ILUMINACION	1.950
LUPA	1.595
PRO POUCH	1.995

GAME GEAR

OFERTAS








CONSOLAS Y PERIFERICOS




CON 4 JUEGOS:
- SMASH TV TENNIS
- PENALTY KICK OUT
- COLUMNS II

18.990.- Pesetas

GAME GEAR + COLUMNS	14.900
GAME GEAR PLUS (GAME GEAR + SONIC + ADAPTADOR CORRIENTE)	22.490
TV PACK (GAME GEAR + TV TUNER + FUENTE ALIMENTACION + SONIC + CONVERTIDOR DE TV PORTATIL)	28.900



TELEMACH

P.V.P. **6.600** PTAS.

Una palanca como las máquinas de monedas.
Sin duda, lo más duro y potente del mundo de los joysticks.
Versiones para: PC (15 PINES) MEGA DRIVE
STANDARD (9 PINES) NINTENDO
Y SUPERNINTENDO



Tomás Redondo, 1. 1º F
Edificio LUARCA
Tel. (91) 764 39 69
28033 MADRID

CUPON DE PEDIDO

Nº DE SOCIO ______ NUEVO ☐
NOMBRE ______ EDAD ______
APELLIDOS ______
DIRECCION ______
POBLACION ______ PROVINCIA ______
CODIGO POSTAL ______ TELEFONO ______

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO. NO ENVIES DINERO AHORA.

SJ - II - 4

TITULO	FORMATO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO		275.-
TOTAL		





Castlevania

THE NEW GENERATION



El mito CASTLEVANIA ha sido durante años una de las fuentes de inspiración de Konami. Tras seis estupendas versiones para las consolas de Nintendo, los programadores japoneses han estrenado un nuevo episodio en Mega Drive con un atractivo argumento, dos nuevos personajes y la magia negra que siempre ha rodeado a este clásico.

CUANDO LLEGA LA NOCHE

La noche encierra misterios inescrutables al ojo y oído humanos. Los más escalofriantes enigmas siempre se han rodeado de penumbra para engrandecer esa atmosfera de incertidumbre. CASTLEVANIA nació hace más de diez años para acompañar a la noche y para sumergirnos hasta el cuello en las más grotescas situaciones jamás pensadas.

Desde su comienzo en el cálido interior de un MSX (VAMPYRE KILLER) hasta la espléndida versión para Turbo Duo (DRACULA X), CASTLEVANIA se ha empapado de estas tenebrosas fuentes.

Su debú en la *NES* determinó sus características posteriores: una eficaz banda sonora y una magnífica jugabilidad. Más tarde, surgía la segunda parte bajo el sobrenombre de SIMON'S QUEST, con unos



John Morris

Los años han pasado y la dinastía Belmont/Morris ha dejado dignos sucesores para seguir cazando vampiros durante unas cuantas décadas. El más afamado y habilidoso de todos ellos responde al nombre de John Morris, descendiente directo de Quincy Morris (Simon Belmont para los amigos de la saga) y conocedor de las más variadas artes de la flagelación. Su impresionante látigo es el arma más rápida de los Cárpatos.

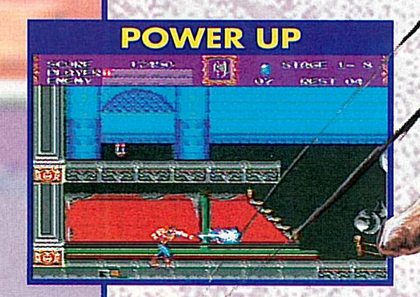
ATAQUE DIAGONAL



LATIGAZO CERVICAL

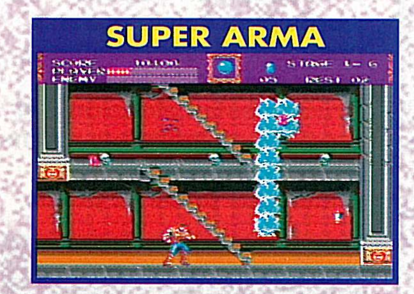


POWER UP



Fecha de nacimiento: 12 de Diciembre de 1895
Lugar: Texas (EE. UU.)
Armamento: Látigo destructor de vampiros

SUPER ARMA



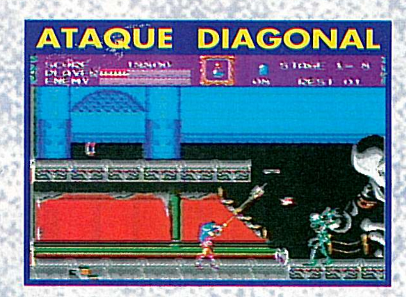
MOVI. ESPECIAL



Eric Legarde

Este personaje de la España rural de principios de siglo es un experto lancero y enemigo acérrimo de todo ser que brote de una tumba a partir de las doce de la noche. Todos los conocimientos acerca de su efectiva arma los aprendió de un druida errante que frecuentaba los alrededores del acueducto de Segovia en busca de cobijo. La lanza de Eric es más lenta que el látigo de John, pero tiene un radio de acción superior.

ATAQUE DIAGONAL



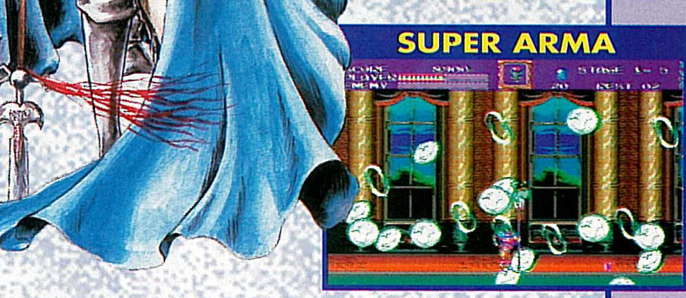
ROTACION LETAL



POWER UP



SUPER ARMA



Fecha de nacimiento: 3 de Mayo de 1892
Lugar: Segovia (España)
Armamento: Lanza de Alcalde

MOVI. ESPECIAL



CASTLEVANIA





LEYENDA



La dinastía Belmont se ha dedicado durante siglos a luchar contra las poderosas fuerzas del mal encarnadas por un ser indeseable... el conde Drácula



En 1917, una condesa se ha propuesto revivir el espíritu del mítico vampiro. Su nombre es Elizabeth Bartley y para resucitarle necesita viajar a través de Europa, alistando a todas las fuerzas oscuras y ocultas posibles.



Pero dos jóvenes cazadores de vampiros están dispuestos a cambiar el destino de la temible condesa. Desean acabar con el ejército del mal y desterrar al vampiro, de una vez por todas, en su mausoleo eterno.



FASE 1: Rumanía

El castillo en ruinas de Drácula oculta todo tipo de trampas: ejércitos de zombies, dragones cadavéricos y traicioneras plataformas. Ten mucho cuidado con el péndulo y el puente final.







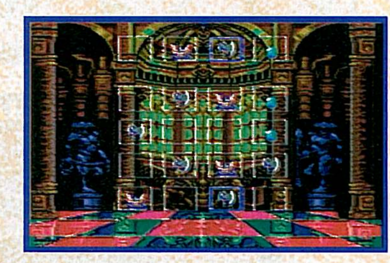




toques de aventura bastante agradables y docenas de personajillos con los que conversar. Tres años más tarde nació la *Game Boy*, y Konami no tardó ni un mes en presentar su aventura de murcielagos particular para ese soporte, CASTLEVANIA ADVENTURE: un cartucho divertido y difícil.
La historia continuaba y a la tercera fue la vencida. Konami asedió hasta el último chip de la *NES* para crear el más sobresaliente arcade/plataformas: diez fases, excelente colorido y enemigos finales impensables en esa consola. BELMONT'S REVENGE, el segundo CASTLEVANIA portátil, supuso la confirmación del programa para *Game Boy*.
Pero hagamos un alto en el camino, porque para hablar de la versión para *Super Nintendo* es preci-

PASSWORDS

Nada mejor que una buena opción de passwords para salvar nuestra posición. Si creéis haberlo escuchado todo en *Mega Drive*, prestad atención a la preciosa melodía que acompaña a esta pantalla. Os pondrá los pelos de punta.







so coger aire y expulsar lentamente los elogios: 12 larguísimas fases, multitud de suaves scrolles, un Modo 7 rozando la locura, enemigos finales soberbios y una de las mejores bandas sonoras de todos los tiempos. De la penúltima entrega de CASTLEVANIA para PC Engine/Turbo Duo, DRACULA X, lo mejor que se puede decir es que supera a todo lo hecho hasta ahora, beneficiándose de su formato CD para incluir un elevadísimo número de fases y una perfecta música clásica.

A principios del año pasado, los usuarios de *Mega Drive* temblaron al conocer las nuevas intenciones de Konami: la 16 bits de Sega tendría su correspondiente CASTLEVANIA, más exclusivo

ARMAS

Escondidas en ciertos candelabros y palmatorias encontraremos tres poderosas armas que podrán ser utilizadas pulsando el botón C. Para hacer uso de ellas tendremos que obtener gemas de color azul y rojo. El hacha, el bumerán y el agua sagrada pueden aumentar su poder ofensivo gracias a los power-ups.

BUMERANGS



HACHA



AGUA SAGRADA





FASE 2: Grecia

Las inquietas y cristalinas aguas de Grecia pueden acabar instantáneamente con tu vida. Si superáis el angustioso reto del monje os veréis las caras con tres enemigos gigantescos.









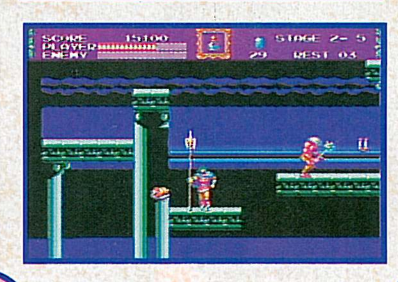


CASTLEVANIA

LOS SECRETOS

Algunas paredes y muros falsos de CASTLEVANIA esconden suculentos secretos: power-ups, sabrosas dosis de energía y hasta vidas extra





FASE 3: Italia

La omnipresente Torre de Pisa nos pondrá en serios apuros. Konami ha utilizado rotaciones de auténtico lujo para acompañar nuestro desagradable viaje por la bella ciudad italiana.











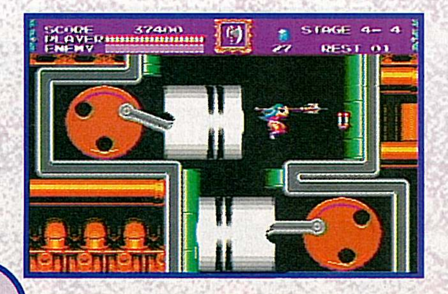
que nunca y con el bello sobrenombre de Bloodlines. Lo más sorprendente de todo es que nos permitía elegir entre dos nuevos personajes: un descendiente lejano de Simon Belmont y un lancero segoviano de gran eficacia. Por causas desconocidas el cartucho pasó a llamarse CASTLEVANIA THE NEW GENERATION.
La leyenda de CASTLEVANIA nos mete de lleno en 1917 y narra las desventuras de una sangrienta

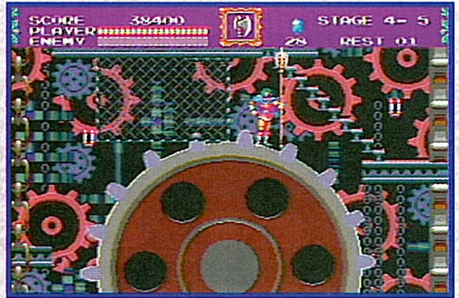
FASE 4: Alemania



Las industrias posadas de Alemania están repletas de obreros fantasmagóricos. Un infernal decorado de engranajes, émbolos y cuchillas acompañará a nuestros cazavampiros.









FASE 5: Francia

Sin duda, la fase más impresionante del juego: jardines y fuentes de inusitada belleza sabiamante mezclados con efectos de luz y sombra. Mención especial para las vidrieras de Versalles.

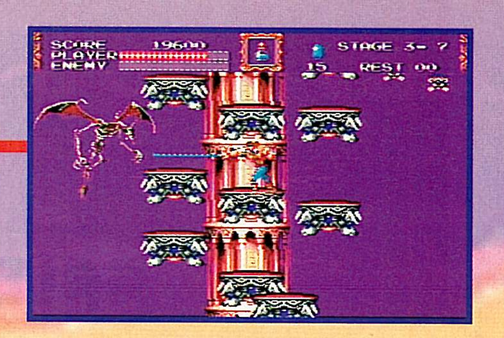












condesa, Elizabeth Bartley, dispuesta a revivir al terrorífico Conde Drácula. Los nuevos cazavampiros, John Morris y Eric Lecarde, estarán obligados a seguir a la condesa a través de Rumanía, Grecia, Italia, Alemania, Francia e Inglaterra donde tendrá lugar el duelo final contra Bartley y Drácula.

Una de cal y otra de arena

Casi toda la filosofía CASTLEVANIA ha sido puesta en escena en esta entrega para *Mega Drive*: ambiente, escenarios, enemigos de final de fase (la mayoría sacados de otras versiones), power ups, armas, ítems de utilidad y, por supuesto, la banda sonora correspondiente. Pero al igual que ha ocurrido con anteriores lanzamientos de Konami para *Mega Drive*, la compañía no logra explotar las posibilidades técnicas de la consola, combinando geniales logros tecnológicos con detalles que denotan prisa o conformismo.

Los escenarios utilizan los colores que siempre invadieron los gráficos de CASTLEVANIA: oscuros, tétricos e inhumanos, aun-

FASE 6: Inglaterra

Un puente semidestruido, un espléndido atardecer, un traicionero scroll cuatripartito y una fase boca abajo darán paso a un quíntuple enfrentamiento encabezado por Elizabeth y Drácula.







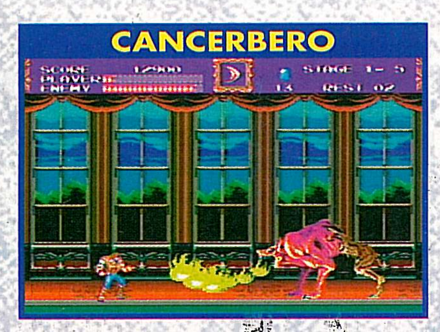




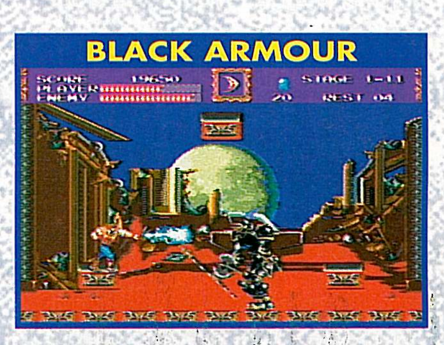
GALERIA DE ENEMIGOS

Aquí tenéis la lista completa de todos y cada uno de los guardianes que encontraréis encerrados en este sagrado cartucho de Konami. Los programadores de esta compañía han demostrado una vez más que la creación de enemigos de final de fase es uno de sus puntos fuertes.

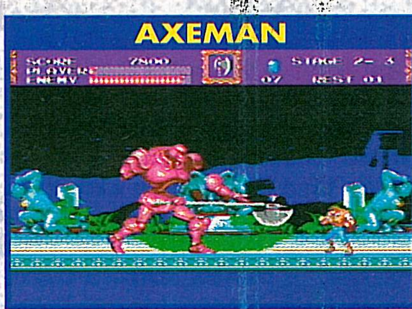
CANCERBERO



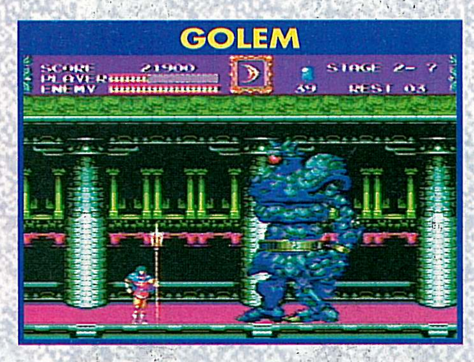
BLACK ARMOUR



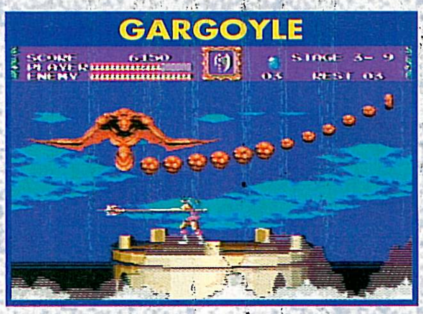
AXEMAN



GOLEM



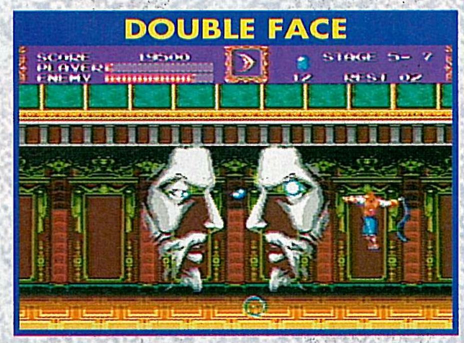
GARGOYLE



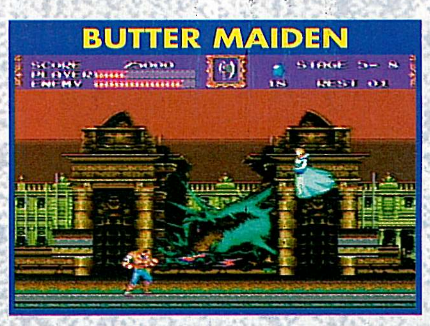
GEAR STEAMER



DOUBLE FACE



BUTTER MAIDEN

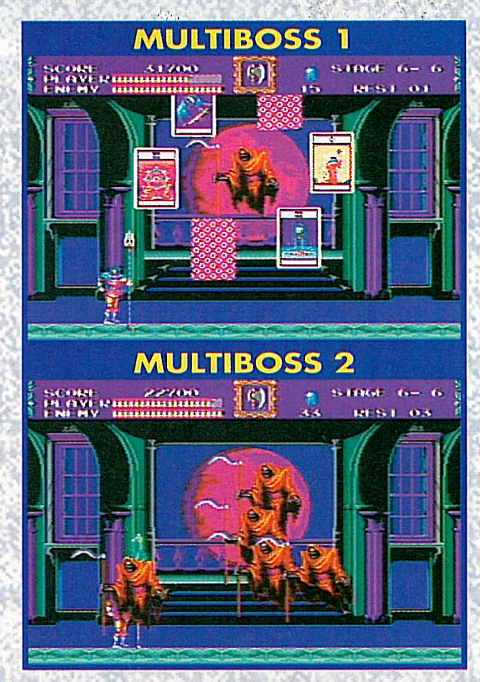


ELIZABETH



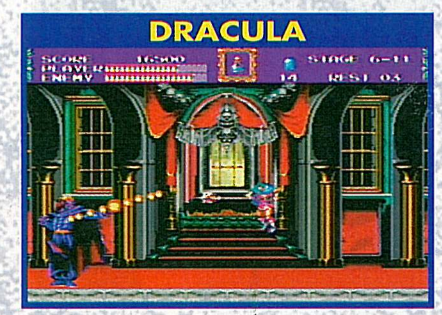
MULTIBOSS 1

MULTIBOSS 2



MUERTE

DRACULA

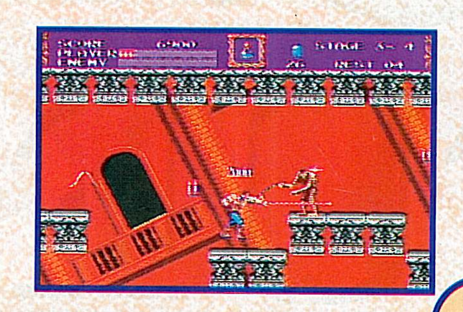


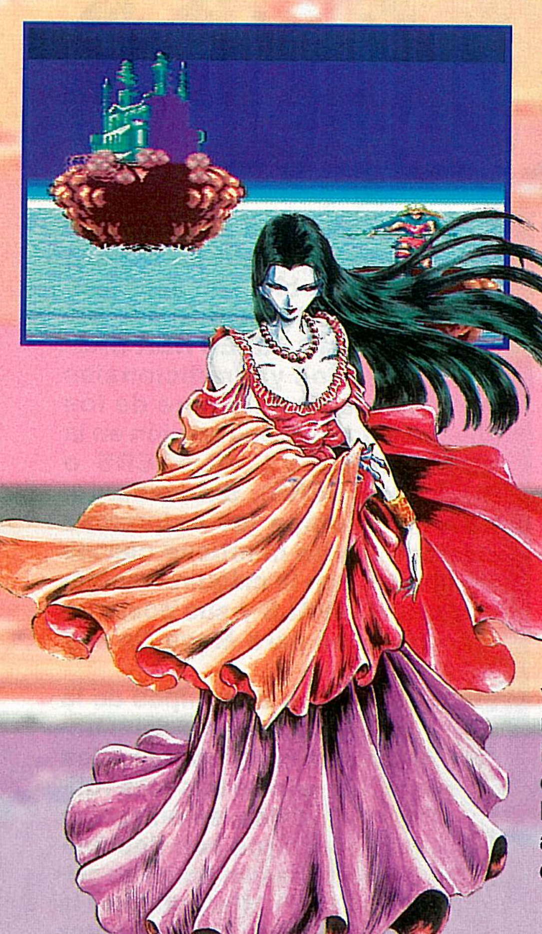
DEMONIO DRACULA



DOS CAMINOS

Dadas las carateristicas especiales de cada protagonista, dependiendo de si elegimos uno u otro, accederemos a fases diferentes. El prodigioso salto de Eric y el látigo-liana de John son los culpables de ello. Probad y veréis...





que en esta ocasión limitan la paleta cromática de la consola y no aprovechan sus posibilidades. Los personajes se presentan en un tamaño minúsculo y, aunque están correctamente animados, resultan desproporcionados respecto a los escenarios. Pero donde no se puede poner una sola pega es en el apartado sonoro, con treinta melodías de quitarse el sombrero y más de doscientos efectos especiales.

Pero no nos llevemos a engaño, CASTLEVANIA para *Mega Drive* es un gran arcade de plataformas, donde lo surrealista y el éxtasis lúdico confluyen en ligera armonía para crear un capítulo más de esta saga vampiresca. Sólo se echa de menos un poco más de calidad y cantidad, y es que a compañías como Konami no se les puede pedir menos. Para disfrutar de la nueva versión de CASTLEVANIA es imprescindible jugar de noche, con el volumen a tope y un buen par... de cascos.

THE ELF

LA SAGA CASTLEVANIA

1984 CASTLEVANIA (NES)
1985 CASTLEVANIA 2: SIMON'S QUEST (NES)
1989 CASTLEVANIA ADVENTURE (Game Boy)
1990 CASTLEVANIA 3: DRACULA'S CURSE (NES)
1991 CASTLEVANIA 2: BELMONT'S REVENGE (Game Boy)
1991 SUPER CASTLEVANIA 4 (SNES)
1993 DRACULA X (PC Engine/Turbo Duo)
1994 CASTLEVANIA THE NEW GENERATION (Mega Drive)







KONAMI
(KONAMI)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 4
FASES: 6
CONTINUACIONES: 3 a 5
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	82
MUSICA	94
SONIDO FX	90
JUGABILIDAD	92

- Excelente ambientación del entorno del juego.
- Los soberbios enemigos finales.
- La opción de passwords.
- Jugabilidad *made in Castlevania*.
- Se hace ligeramente corto.
- No alcanza el nivel de calidad de otros productos de **Konami**.

TOTAL 84

Notable adaptación del mito de **Konami**, aunque no alcanza el brillo de otras entregas. Se nota que la ***Mega Drive*** no es su consola favorita.



FUEGO EN EL CUERPO

La maestría de Acclaim para convertir las recreativas de Midway en formato consola es una garantía de calidad. Tras el éxito cosechado por MORTAL KOMBAT en 1993, llega una nueva revolución: NBA JAM. Bajo la modalidad "dos contra dos", las estrellas más rutilantes de los 27 equipos de la liga de baloncesto profesional americana compiten en un cartucho que rompe tableros y moldes.

Los antecedentes de juegos de baloncesto realizados para consolas de 16 bits son abundantes: DAVID ROBINSON SUPREME COURT, TECMO SUPER NBA BASKETBALL y los ya tradicionales cartuchos con el nombre de los dos finalistas de cada edición en la NBA (BULLS VS. BLAZERS o BULLS VS. SUNS). Sin embargo, NBA JAM rompe los esquemas clásicos y sólo mantiene ciertas similitudes con la máquina recreativa ARCH RIVALS y sus posteriores versiones para *Mega Drive* y *NES*.

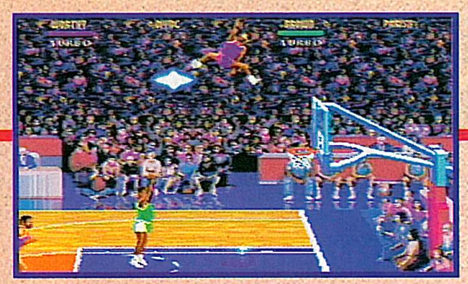
En *NBA JAM* los 27 equipos de la mejor liga de baloncesto del mundo, formados cada uno de ellos por una pareja de sus más rutilantes estrellas, se enfrentan en encuentros con dos únicas normas: el límite de posesión de 24 segundos y la prohibición de interceptar el balón cuando se encuentra en trayectoria descendente.

El secreto del éxito de este cartucho radica básicamente en la permisibilidad de todo tipo de golpes, tretas y artimañas con el objetivo de lograr la canasta.

VERSION MEGA DRIVE

NBA JAM





BUSCAR LAS ESQUINAS

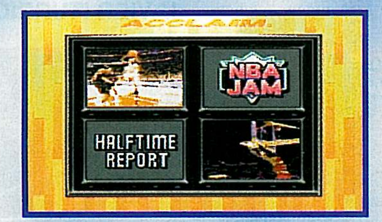
El porcentaje de acierto en los lanzamientos de tres puntos es mucho mayor desde las esquinas, especialmente desde la del fondo. Si juegas con la versión para *Mega Drive* comprobarás que resulta casi infalible.



HALFTIME REPORT

DESCANSO

Las excelentes digitalizaciones que aparecen durante el descanso reflejan el meticuloso cuidado que los programadores han puesto en la presentación del cartucho.



Además, la inclusión de una turbo energía adicional permite realizar jugadas de auténtica ciencia ficción. Sin embargo, esta fuerza adicional es limitada, aunque se repone cuando la dejamos de utilizar durante un breve espacio de tiempo.
Las condiciones físicas y técnicas de las estrellas participantes han sido fielmente reproducidas. Unos indicadores determinan sus principales características (salto, defensa, porcentajes en tiros de tres puntos y velocidad).
El cartucho permite retar a la máquina (sólo o con ayuda de un segundo jugador), enfrentarse a otro adversario y, con el empleo del Super Multitap, la intervención en el

VA DE TRIPLES

Cuando tengas fuego en el cuerpo busca los triples. El porcentaje en todas tus acciones será elevadísimo. Si aprovechas esta ventaja, sentenciarás el partido en pocos segundos.



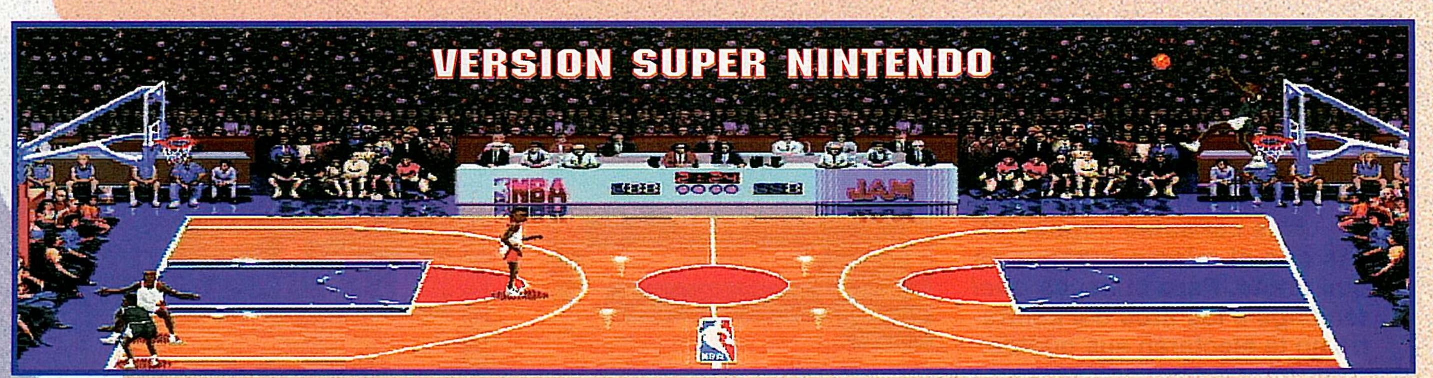


Encestar un triple en el momento adecuado puede ser determinante para el desarrollo del encuentro.

TACTICA DE DESPISTE

Si quieres evitar que tus movimientos en el ataque sean previsibles, aprieta el botón de tiro para atraer las ansias taponadoras de tu rival y, una vez en el aire y sin soltar este botón, pulsa el de pase.





NBA JAM

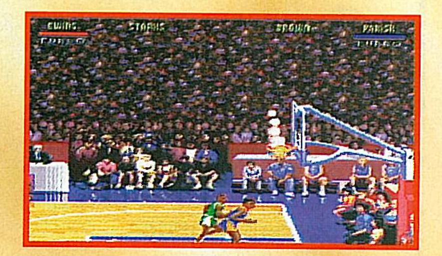


ESTE BALON ESTA QUE ARDE

Cuando un jugador está en racha de aciertos se suele decir que *tiene la muñeca caliente*. Si un mismo deportista logra tres canastas de un modo consecutivo, alcanza turbo energía infinita y sus lanzamientos, que dejan una estela de fuego en el aro rival, son prácticamente infalibles. Esta propiedad permanece hasta que el contrario obtiene una canasta.









encuentro de cuatro participantes simultáneamente. NBA JAM ofrece la alternativa de jugar partidos amistosos o de enfrentarse contra todas las escuadras de la liga conservando los resultados.
El juego no tiene desperdicio; al dinamismo que le confiere el hecho de que el balón no salga nunca del campo se le suma un maravilloso scroll. Los caracteres gráficos derivados de las espectaculares acciones, los comentarios y las digitalizaciones de los jugadores conforman un cartucho soberbio.
La versión para *SNES* tiene una mayor nitidez gráfica que la de *Mega Drive*. Las diferencias no son notables, ya que las opciones son las mismas y ambas han sido realizadas por las compañías Iguana Entertainment y Acclaim.

JAVIER ITURRIOZ

JUGAR MAS

Todo simulador que se precie incluye passwords para grabar las partidas y continuar en la liga sin necesidad de comenzar desde el principio. Evidentemente, NBA JAM refleja esta opción.



A EMPUJAR



Es bastante más efectivo intentar robar el balón al adversario cuando tira que tratar de taponarle. ¡Ah!, con el turbo puesto además das empujones.





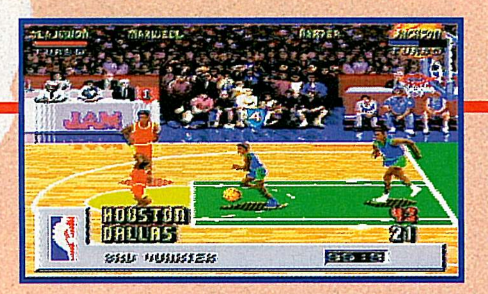


BENEFICIO AL INFRACTOR

La única forma para que el rival te deje sin el fuego cuando has conseguido tres canastas consecutivas con el mismo jugador es que anote. Pero si haces *goal tendings* a los tiros del contrario no te afectarán sus puntos.









La pantalla de selección de equipo nos facilita información pormenorizada con las estadísticas personales de los dos miembros del conjunto.



CONSEJOS

Entre cuarto y cuarto recibiremos los consejos del entrenador. Muchas veces, las prisas por proseguir el juego dejan sus instrucciones en mera anécdota.

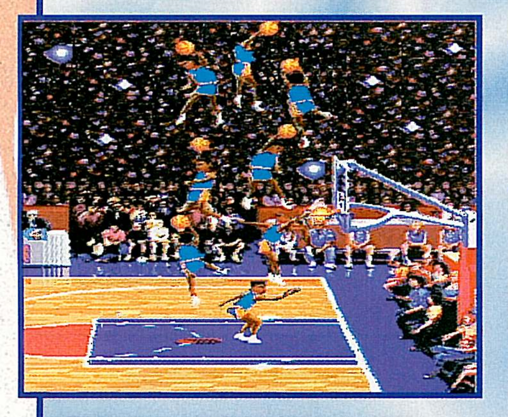
COACHING TIPS
SUPER JUMPS.
JUMP EXTRA HIGH WHEN SHOOTING BLOCKING OR REBOUNDING BY PRESSING THE TURBO AND SHOOT BUTTONS AT THE SAME TIME.

CASTIGAR LA CANASTA

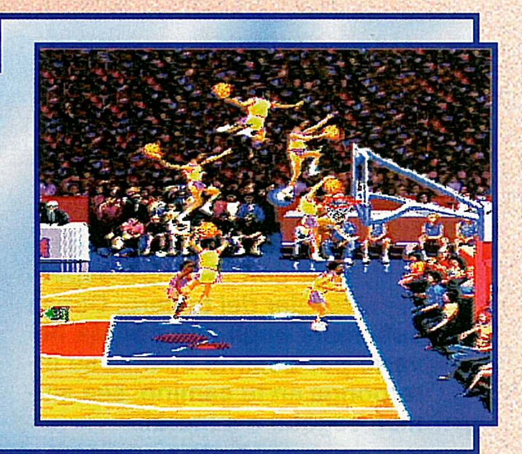
Aunque la mecánica de tiro correcta del jugador exige soltar la pelota en el momento de mayor elevación, en el cartucho conviene tirar los triples cuando el lanzador comienza a descender.



SUPERMATES



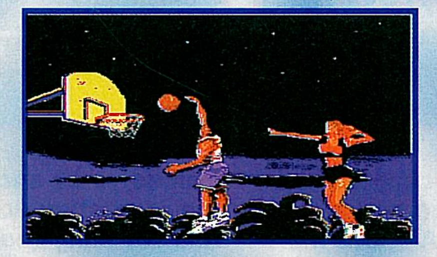
Pocos juegos alcanzan las dosis de espectacularidad de NBA JAM. Los mates estratosféricos que los programadores de Iguana han incorporado al cartucho (más cercanos al sueño loco de un jugador que a la realidad de las canchas de baloncesto) justificarían por si solos la adquisición de un cartucho sobresaliente por muchos otros motivos.



DOS CONTRA DOS

Hasta ahora los simuladores de baloncesto se dividían entre aquellos que presentaban un enfrentamiento cinco para cinco y los que apostaban por el *one on one*. NBA JAM es la tercera incursión del dos para dos, cuyo primer precedente se encuentra en el programa de Activision TWO ON TWO, aparecido para Spectrum, Commodore y Amstrad. ARCH RIVALS fue el segundo juego de estas características. En los próximos meses aparecerán dos cartuchos con esta modalidad: JAMMIT y SHUT UP JAM, protagonizado por Charles Barkley.



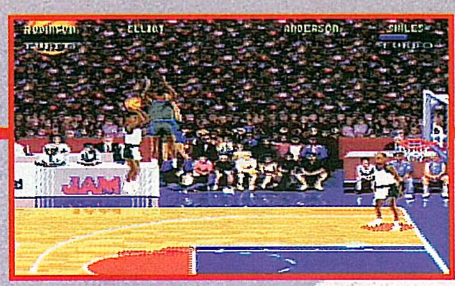


24 SEGUNDOS

No te duermas en los laureles ya que tan sólo dispones de 24 segundos para finalizar cada uno de los ataques. Si no lanzas a canasta antes de que se consuma este tiempo, sonará una bocina y perderás la posesión del balón.



NBA JAM



La espectacularidad de NBA JAM no estriba sólo en las jugadas ofensivas. Defender reporta satisfacciones.

AMAGO Y CODAZOS

Cuando estés en posesión del balón y los defensores te acosen, párate y pulsa cualquier botón de defensa sin el turbo activado. Tu jugador propinará codazos que darán con los huesos del contrario en el suelo.





Cuando pulsamos el turbo, las botas del jugador cambian de color al tiempo que sus acciones se aceleran.

SECRET FACES

Entre el montón de chips que componen este cartucho se ocultan seis misteriosos jugadores (dicen que Jordan o incluso el propio Clinton están entre ellos). ¿Cómo conseguirlos?...

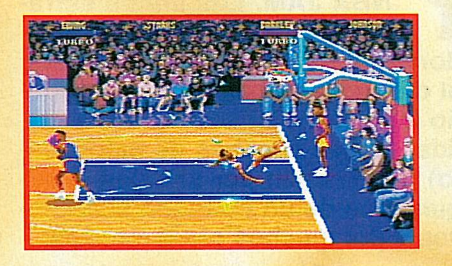
GOAL TENDING

Si el defensor intercepta el balón cuando este se encuentra en trayectoria descendente, comete una infracción que será sancionada con la validez de la canasta.



ROMPER TABLERO

El instante de mayor euforia durante el juego se refleja con la rotura espectacular del tablero. Con la suficiente habilidad podrás llevarte por delante cuanto se interponga en tu camino, sea animal, vegetal o mineral.





Cortar la línea de pase es la acción defensiva menos brillante, pero también la más productiva para el equipo.

UN LIDER SOLIDO

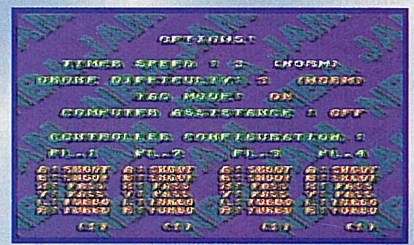
Midway es una de esas compañías que no sorprende por la cantidad de sus lanzamientos, sino por la cuidada selección de unos títulos repletos de calidad. Su larga y laureada historia en el mundo de los salones recreativos, desde los primeros compases de la pasada década, está acompañada de grandes éxitos lúdicos como por ejemplo: TAPPER, el mítico SPY HUNTER, RAMPAGE, TROG, SMASH TV y TOTAL CARNAGE. Estos son sólo algunos de sus títulos clásicos, pero el reconocimiento internacional llegó con la creación de MORTAL KOMBAT y NBA JAM, dos maravillas recreativas que han gozado de espléndidas conversiones para las consolas *Super Nintendo* y *Mega Drive*. Las dos grandes promesas de la compañía Midway para este año son la segunda entrega de MORTAL KOMBAT (que incluye más personajes, más Fatalities y escenarios más realistas) y una nueva versión de NBA JAM con personajes al más puro estilo Super Deformer, con las cabezas tres veces más grandes y manteniendo los esquemas del original. Ambas ya se encuentran a pleno rendimiento en los recreativos de todo el mundo demostrando, una vez más, que Midway es un líder sólido.





AYUDA AL MAS DEBIL

Existe la posibilidad de jugar con la ayuda de la computadora (computer assistance). Si situamos la opción en *on*, el jugador que pierda por un gran número de puntos recibirá una ayudita en su estadística de aciertos.





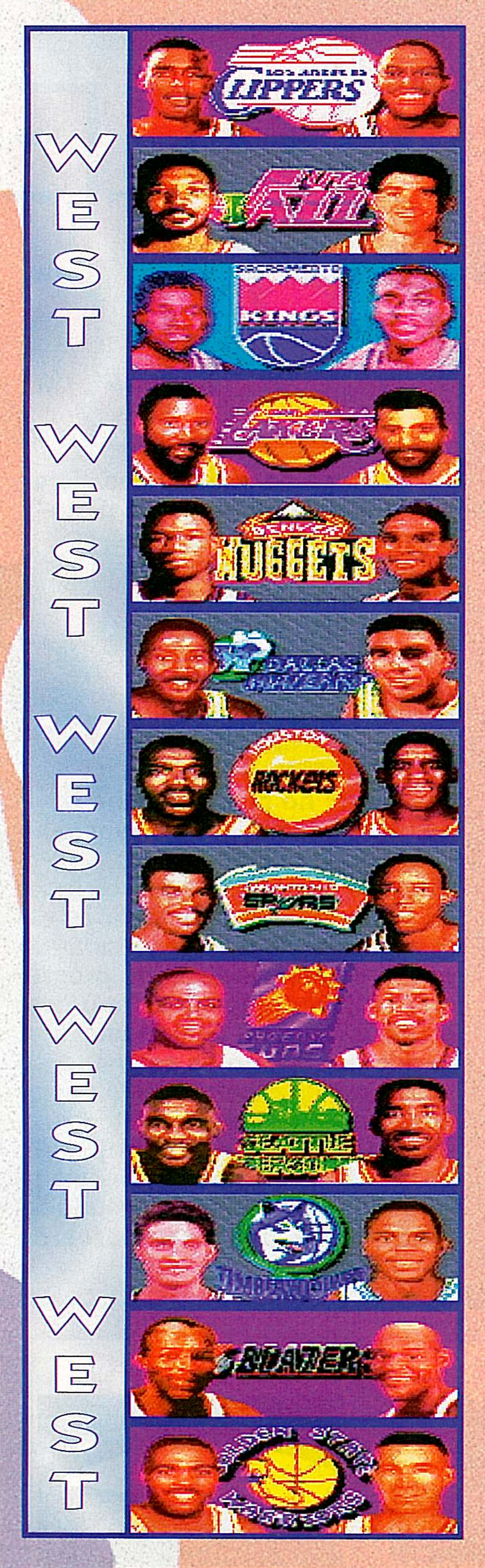
ACCLAIM
(IGUANA ENTERTAIMENT)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1 a 4
VIDAS: 1
FASES: 2 COMPETICIONES
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

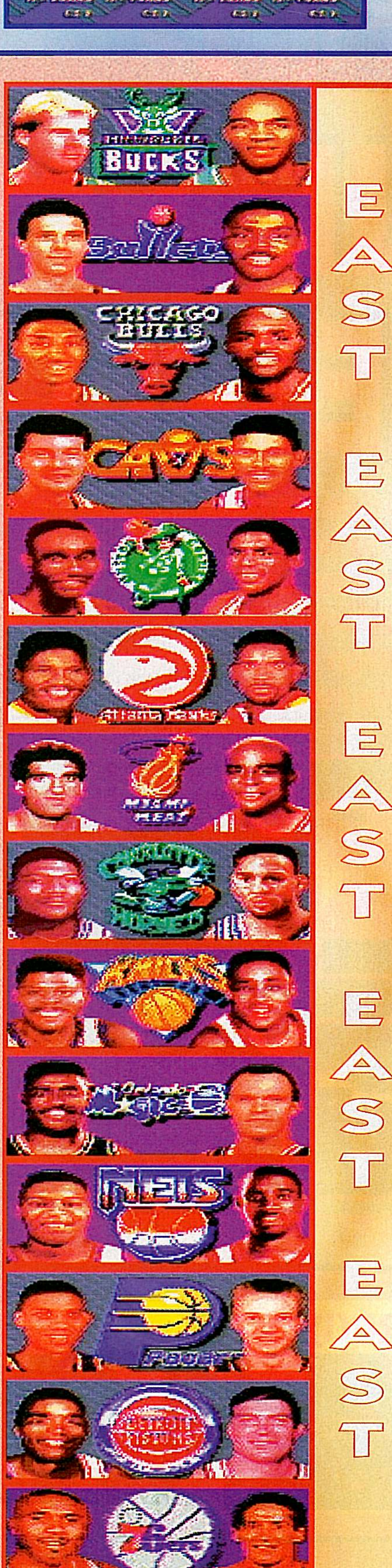
GRAFICOS	94
MUSICA	88
SONIDO FX	92
JUGABILIDAD	96

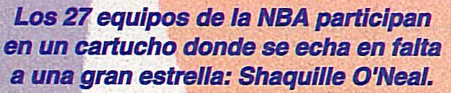
- La espectacularidad.
- La diversidad de posibilidades.
- El gran dinamismo.
- Jugadores y equipos reales.
- Buenos efectos de sonido.

TOTAL 96

La endiablada rapidez de todas las acciones del juego, su espectacularidad y su alta jugabilidad convierten a **NBA JAM** en el mejor cartucho deportivo del momento. Todo un lujo a nuestro alcance.







Los 27 equipos de la NBA participan en un cartucho donde se echa en falta a una gran estrella: Shaquille O'Neal.







QUE EMPIECE EL ESPECTACULO

La fiebre de las mascotas continúa. Sunsoft ha volcado en el murciélago Aero todo su torrente imaginativo para transformar este cartucho en un espectacular juego de plataformas para las consolas más populares de 16 bits.

Un juego de plataformas siempre será un juego de plataformas. Saltar, saltar y saltar es el denominador común de este tipo de cartuchos. Sin embargo, hay algunos títulos que convierten esta aparente rutina en un verdadero arte (MARIO, MEGAMAN, BUBSY, SONIC). Por tanto, no precisan ningún otro añadido para elevar la jugabilidad del conjunto.

El grupo de programación de Iguana ha preferido no competir en este complicado terreno, atacando por otro lado. En lugar de programar un juego que consista únicamente en llegar al final de una fase, lo que han hecho es asignar a su protagonista determinadas misiones que deben ser completadas. COOL SPOT es el mejor ejemplo de la calidad alcanzada por este tipo de juegos. Con el estupendo talento de los programadores de

EL BOSQUE

Cuando arregle los problemas del circo y del parque, Aero deberá buscar a los culpables: los sicarios de Edgar Ektor.

1

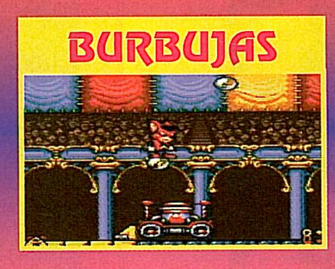

2


3

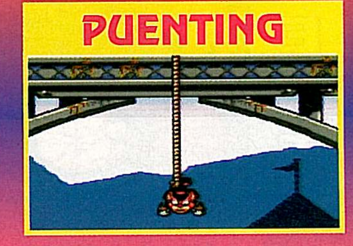

4

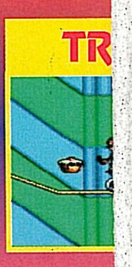

ACROBACIAS

AEROFUEGO


BURBUJAS


CAÑON


PUENTING


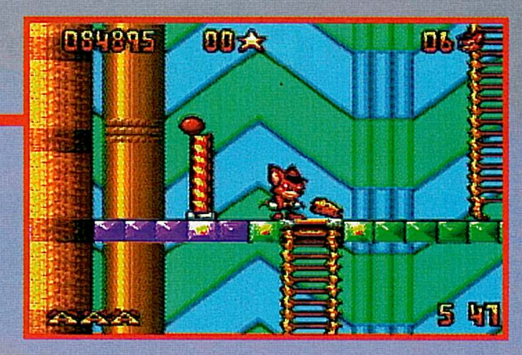
TR


PARQUE DE ATRACCIONES





La misión en el parque de atracciones consiste en arreglar los desperfectos, evitando que alguien se dañe.

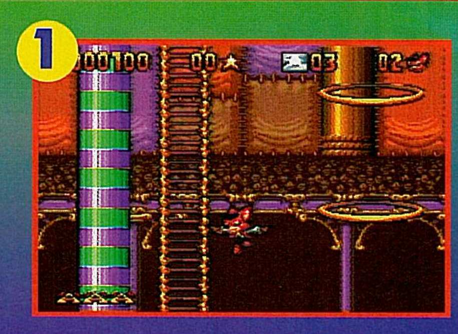
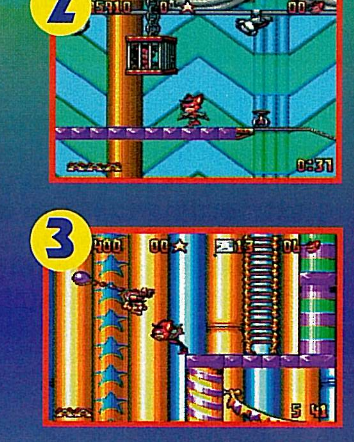


AERO THE ACRO-BAT no es el típico juego de plataformas. En él tendrás que resolver ciertos problemas para pasar de fase.



Iguana, nos meteremos en la piel de un vivaracho murciélago para solventar los problemas que se interponen entre Aero y el final de la aventura.
AERO THE ACROBAT consta de cuatro fases, divididas en subniveles y enemigo final. El objetivo consiste en llevar a cabo una determinada acción en cada subnivel. Estas misiones son variadas: saltar en plataformas hasta disolverlas, introducirse en anillos, buscar llaves, rescatar a la novia de Aero o encender luces.
La mejor baza de este juego radica en la irresistible personalidad de su protagonista, que dispone de un montón de habilidades. Los movimientos de la mascota de Sun-

EL CIRCO

El show comienza bajo la carpa. Aero debe salvar al circo, sin que el público se entere, de múltiples sabotajes.




APECIO

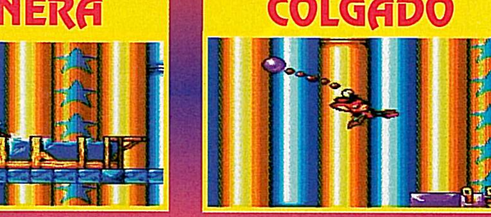


CAMA ELASTICA



BAÑERA

COLGADO

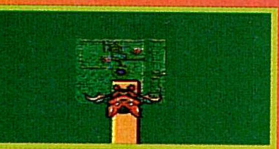






AERO THE ACROBAT

EXCLUSIVA S. NES





Los usuarios de *SNES* disfrutarán de unos grandiosos bonus donde el modo 7 funciona a toda pastilla. Al no estar incluido ningún DSP que apoye al séptimo chip gráfico del hardware de *Super Nintendo*, no llega a la genialidad del simulador PILOTWINGS de Nintendo.

JEFES

MR. BUBBLES



THE STILT BROTHERS

EDGAR EKTOR

soft se han resuelto de forma magistral y simpática. AERO THE ACROBAT es un extraordinario juego de plataformas, largo, entretenido y jugable. Ambas versiones (*Mega Drive* y *Super Nintendo*) son idénticas en su desarrollo, salvo una fase de bonus en modo 7 de Super NES. En cuanto a aspectos técnicos, sólo el maravilloso colorido de la versión de *SNES* supera a la de *Mega Drive*.

THE SCOPE

MUSEO DE LOS HORRORES

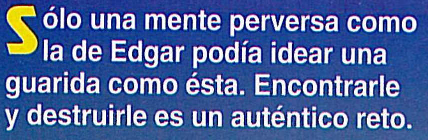
1



2

3

Sólo una mente perversa como la de Edgar podía idear una guarida como ésta. Encontrarle y destruirle es un auténtico reto.



4



5





SUNSOFT
(IGUANA)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 6
FASES: 4
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	85
MUSICA	82
SONIDO FX	83
JUGABILIDAD	86

- Escenarios muy coloristas.
- Rebosa imaginación.
- Estancias ocultas por todas partes.
- Bastante difícil, quizá demasiado en ocasiones.
- Movimientos poco naturales tratándose de un murciélago.

TOTAL 85

Seguramente, **AERO THE ACROBAT** no será el último juego protagonizado por la alada mascota de **Sunsoft**. La calidad técnica de este juego es impecable, superando en entretenimiento a muchos cartuchos de similares características que están en el mercado.

Cuando Mario regresa a su castillo, se encuentra con un molesto visitante: Wario

Así empieza una de las aventuras más grandes y divertidas, donde el enemigo es tan peligroso como simpático.
Mario tendrá que realizar un arriesgado viaje por toda la isla, recuperar las 6 monedas, y vencer a WARIO en la batalla final del castillo.



SUPER NINTENDO



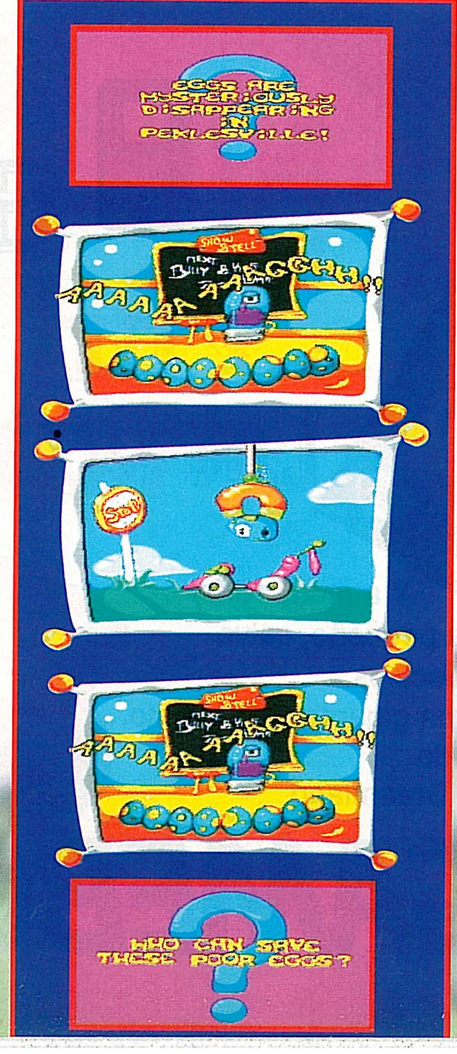
ALFRED CHICKEN

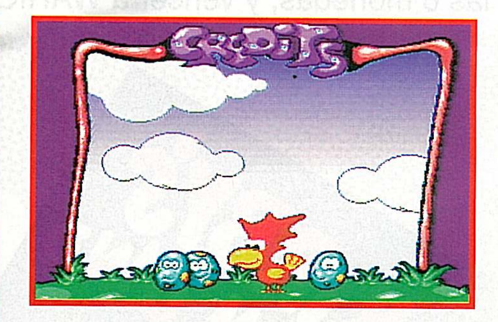
ESTE POLLO NO ES UN GALLINA

Su personalidad, simpatía y estupendo humor han convertido a Alfred Chicken en la mascota por excelencia de Mindscape. Gracias a este cartucho ya no hay que elegir entre tal o cual juego. Ahora, la pregunta clave es si queremos muslo o pechuga. Es una mera cuestión de gustos.



Rebelión en el corral. Los Meka Chickens son unos pollos de la peor calaña imaginable, y cansados de ser derrotados una y otra vez en ese singular arte que es el ligue discotequero, tomaron la determinación de actuar de una forma más agresiva. Así, y aprovechando la oscuridad de la noche y el pase por televisión de un ciclo de películas de Gallina Lollobrigida, los Meka Chickens raptaron a

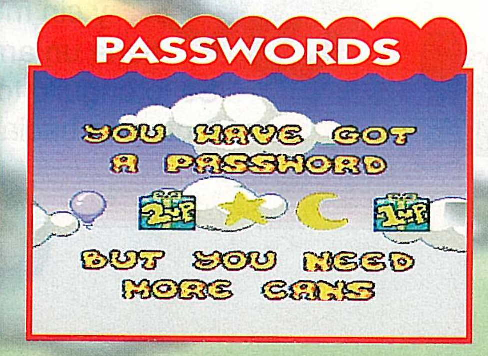




Floella, el ave de corral más guapa del condado. Lo que no sabían los malvados es que esta belleza plumífera era novia de Alfred Chicken, un jovencísimo pollo famoso por su valentía y heroismo.

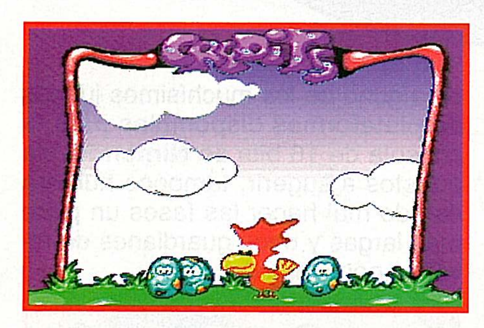
Pero sus fechorías no acabaron aquí. Aprovechando la visita al corral, también sustrajeron los Billy Eggs, tres huevos a punto de salir del cascarón y hermanos de la tal







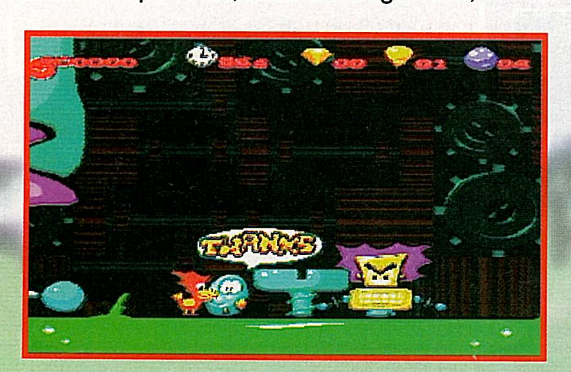




A lo largo del juego hay tres continuaciones. Aprovéchalas sabiamente para completar las 21 fases de este cartucho.

Floella. La razón de este robo es que los Meka Chiken necesitaban para efectuar experimentos en busca de una raza superior y sumisa que les permitiera dominar el mundo. Alfred no se iba a quedar compuesto y sin novia (nunca mejor dicho), así que partió inmediatamente en busca de su gallina favorita y de los Billy Eggs. Este divertido argumento abre paso a lo que será, con total seguridad, el inicio de una gran saga de cartuchos protagonizados por el personaje desarrollado por Jason Mc. Gann y Pete Tattersall.

El desarrollo es bastante sencillo y eminentemente plataformero. La trama consiste en llegar al final de cada fase atravesando un montón de trampas y enemigos. Los veinte niveles del juego, además de los obstáculos habituales de este género, están jalonadas de habitaciones secretas, bonus y, cómo no, enemigos finales. Quizá ya conozcáis la versión para



ZONA 2



MEKA CHICKEN 2









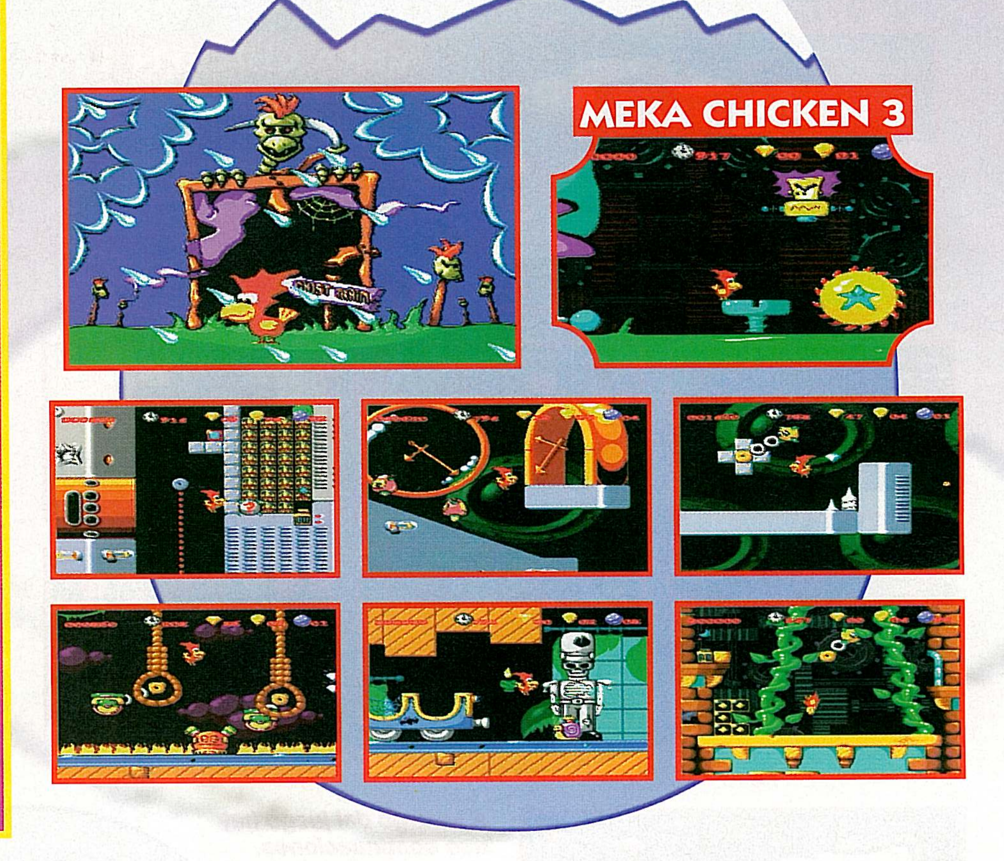
ALFRED CHICKEN

ZONA 3

REGADERA

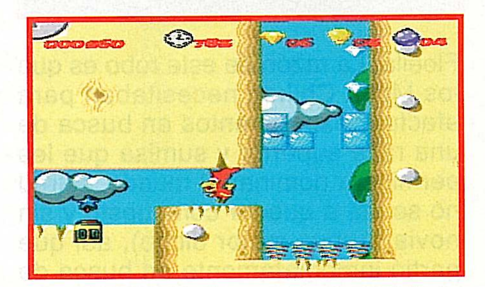
Hay 17 regaderas escondidas en el mapeado del juego. Tened siempre presente que todas están ocultas en las habitaciones secretas de la señorita Peckles, la margarita. Si completáis la colección, como premio contemplaréis un final especial.

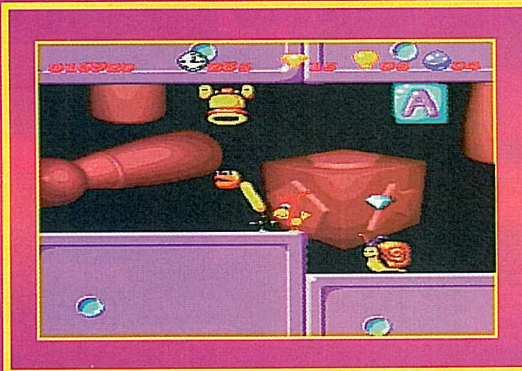


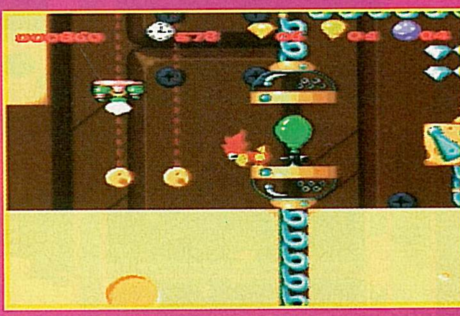


Game Boy de este mismo juego. A pesar de compartir con toda fidelidad su estructura, la versión para 16 bits ha doblado en número sus fases, aunque eso sí, en la portátil eran considerablemente más extensas. Técnicamente el juego no tiene crítica posible. Sus dos planos de scroll son muy suaves y el movimiento y la animación de Alfred están perfectamente logrados. El apartado sonoro, lamentablemente, no es tan bueno. Cuando llevéis una hora escuchando la misma melodía de telenovela venezolana acabaréis odiándola. Menos mal que los efectos sonoros son graciosetes y suplen las carencias musicales.

Haciendo una visión global del juego, **ALFRED CHICKEN** es un cartucho que entretiene y divierte durante mucho tiempo. Quizá su mayor defecto sea la falta de originalidad, característica que, curiosamente, le sobraba a la magnífica versión para **Game Boy**. No encontraréis en él nada que no hayáis visto en alguno de los muchísimos juegos de plataformas disponibles para la consola de 16 bits de **Nintendo**. Ya puestos a sugerir, tampoco hubiera estado mal hacer las fases un poco más largas y unos guardianes de nivel un poco más decentes.







GLOBOS

Estos globos salvarán nuestro avance, por lo que siempre que veas uno será conveniente que lo cojas. Por fortuna, son muy abundantes y es relativamente sencillo acceder a ellos.



BONUS





MINDSCAPE (TWILIGHT)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 4
FASES: 21
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	85
MUSICA	69
SONIDO FX	78
JUGABILIDAD	86

- El protagonista tiene una gran personalidad.
- Scroll excelente.
- Detalles simpáticos.
- Fases cortas.
- Enemigos finales aburridos.
- Le falta originalidad.

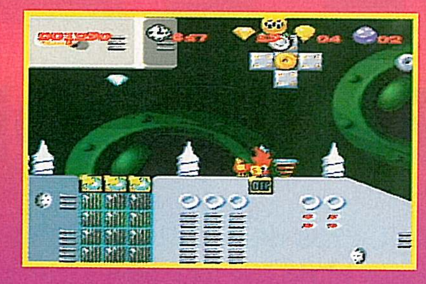
TOTAL 82

A pesar de ser un gran programa, **ALFRED CHICKEN** para ***Super Nintendo*** no ha alcanzado los niveles de calidad (salvando las distancias) que consiguió en la versión para ***Game Boy***. Lo que sí ha quedado completamente demostrado es que este pollo de **Mindscape**, con el tiempo, nos va a dar mucho juego. Bastante más del que se creen algunos.

INTERRUPTORES

Son la clave del juego. Activar o desactivar estos botones puede condicionar nuestro avance en la aventura. Para conectar algunos de ellos tendremos que poner en funcionamiento todas nuestras neuronas.





De todas formas, son asignaturas pendientes que se aprueban sin problemas gracias al caudal jugable de nuestro pollo favorito, que no es poco. Ahondando un poco en el origen de este juego os contaremos que **ALFRED CHICKEN** no es creación propia de **Mindscape** sino que es una licencia adquirida a la compañía **Twilight,** un grupo de programación no excesivamente prolífico ni demasiado conocido por estos lares.
El mayor éxito de esta gente, además de la correspondiente versión de este mismo programa para esa gran máquina que es el ordenador **Amiga**, fue MEGA TWINS, más conocido por todos los amantes de ***Mega Drive*** como CHIKI CHIKI BOYS, uno de los juegos más divertidos y jugables que han salido para la consola-estandarte de **Sega**.

THE SCOPE











DUNE II

UNA ARDIENTE CONQUISTA

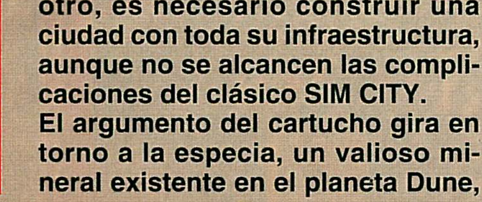
Los juegos de estrategia, tan extendidos en otros soportes como el de los PC, han sido siempre un género de escasa aceptación entre los usuarios de videoconsolas. El atractivo planteamiento de DUNE II pretende romper esa complicada barrera.

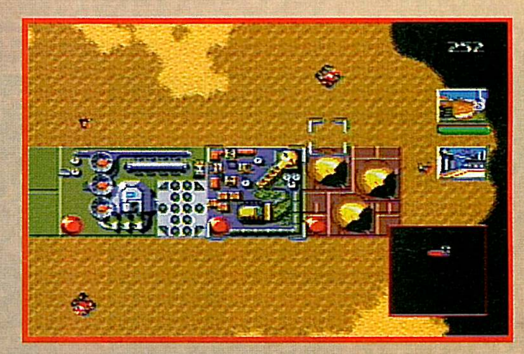


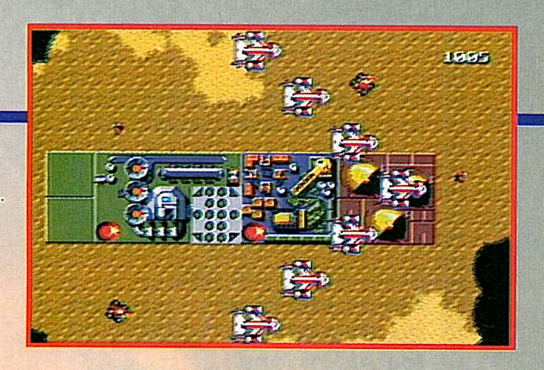




La escasez de lanzamientos de este género para consolas reside no tanto en la falta de aficionados como en el nulo interés de las distribuidoras nacionales que, contagiadas por las europeas, se niegan a presentar títulos como SIM CITY (aparecido en Japón y Estados Unidos para *Super Nintendo*) o SIM EARTH (lanzado únicamente en Japón para *Mega CD*).
Afortunadamente, y haciendo bueno una vez más el dicho de que la excepción confirma la regla, Sega ha decidido distribuir en España DUNE II (BATTLE OF ARRAKIS). El juego mezcla dos simulaciones diferentes: por un lado, debemos mover tropas mientras que, por otro, es necesario construir una ciudad con toda su infraestructura, aunque no se alcancen las complicaciones del clásico SIM CITY.
El argumento del cartucho gira en torno a la especia, un valioso mineral existente en el planeta Dune, cuya comercialización permite amortizar todo tipo de construcciones. Sin ella, nuestra existencia en aquellos parajes desolados está abocada a la desaparición.
Un guía nos describirá al comienzo de la aventura nuestra misión. Tendremos un número inicial de créditos que será proporcional a la dificultad de la tarea encomendada. El primer cometido, al margen del movimiento de tropas disponibles, será la edificación de una planta energética que suministrará

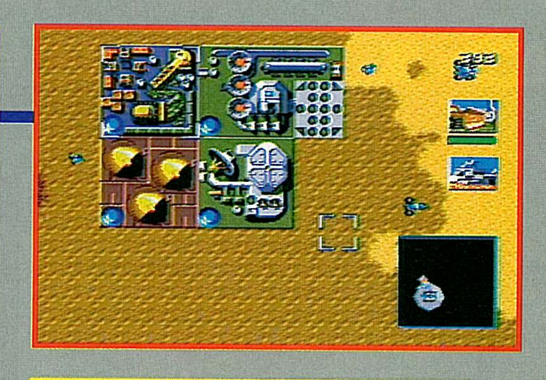






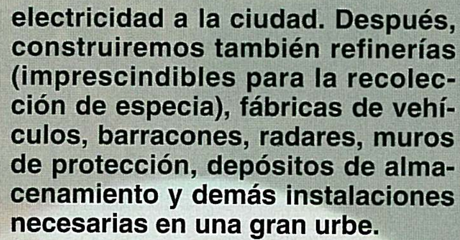
TUTORIAL

REFINERY
REFINES SPICE INTO CREDITS





ESTADISTICAS



electricidad a la ciudad. Después, construiremos también refinerías (imprescindibles para la recolección de especia), fábricas de vehículos, barracones, radares, muros de protección, depósitos de almacenamiento y demás instalaciones necesarias en una gran urbe.

Sin embargo, la función primordial consiste en defender nuestra fortaleza y derrotar a la familia adversaria. El juego resulta tremendamente divertido con algo de paciencia, ya que en algunos casos, exceptuando la primera misión, las acciones nos llevarán horas y horas de dura batalla. Afortunadamente, la incorporación de passwords nos ayudará a dividir la conquista de Arrakis en varias sesiones, sin la imperiosa necesidad de culminarla el mismo día que se comience.

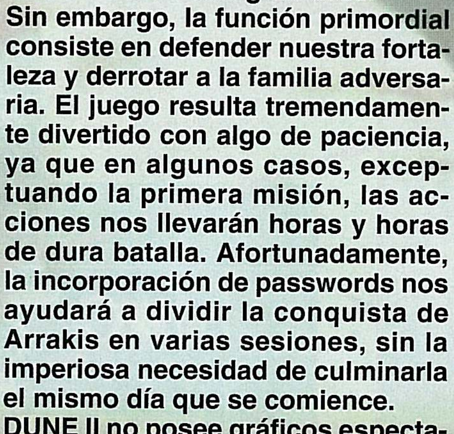
DUNE II no posee gráficos espectaculares. Sus animaciones son bastante bruscas, pero se trata de un gran título de estrategia.

J.C. MAYERICK

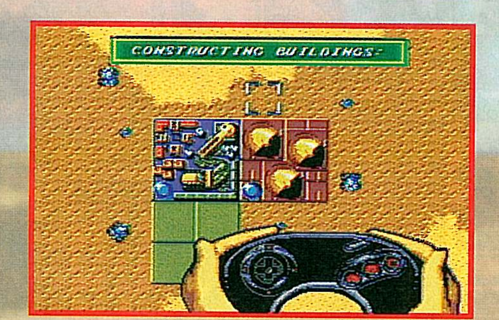


ESPECIA



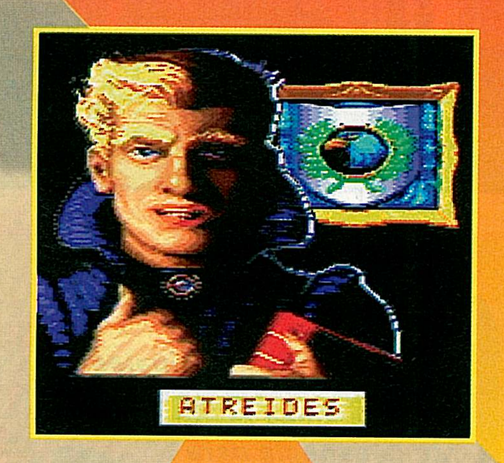








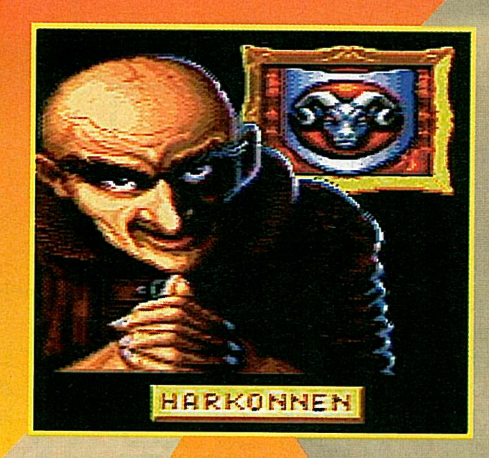
LAS FAMILIAS



Son los buenos de la película. Su amor por el trabajo les ha llevado a ser una de las familias más civilizadas, justas y pacíficas del Universo. Quizás no sean los mejores luchadores, pero su disciplina les hará ganar muchos enteros.



Entrenados como buenos guerreros, utilizan métodos tan poco aceptables como el sabotaje y el terrorismo. Se hayan en la intersección entre los Atreides y los Harkonen. No son pacíficos ni excesivamente violentos.



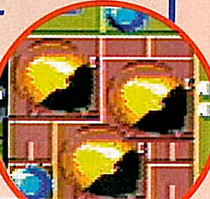
Presumen del duduso honor de haber sembrado el terror por toda la Galaxia. Muy crueles, su única motivación es el ansia de poder que les invade. Sus fieros guerreros están preparados para enfrentarse a la mayor de las ofensivas.

DUNE II

P. CONSTRUCTORA
Este es el único elemento disponible al comienzo de un nuevo nivel. Resulta imprescindible para levantar las demás construcciones, por lo tanto debes protegerla con muchísimo cuidado. Su pérdida supondría, irremediablemente, la desaparición total de nuestro Imperio.

P. DE APARTAMENTO
Produce elementos bélicos: desde pequeños tanques hasta impresionantes carros de combate, pasando por misiles y artefactos voladores. Cada uno con sus características y sus armas particulares.

PLANTA ELECTRICA
Es la primera de las construcciones realizadas y tiene capacidad para suministrar electricidad a una media de cinco edificaciones. Por tanto, cuanto mayor sea el número de fincas que hayas construido, más centrales eléctricas necesitarás para su abastecimiento.



AEROPUERTO
Si construyes uno de estos aeropuertos, inmediatamente entrarás a formar parte del mercado espacial. Podrás comprar y vender todo tipo de vehículos a precios de auténtica ganga. Resulta absolutamente imprescindible en los niveles superiores.



MUROS
Aunque su resistencia sea escasa, en determinados momentos de agobio su utilización puede resultar todo un alivio. El tiempo perdido en su construcción, pese a su bajo precio, es un hándicap que resulta muy difícil de superar. Con el transcurrir del juego, aprenderás a prescindir de ellos.

HI-TECH FACTORY
Las aeronaves construidas en esta factoría permiten transportar rápidamente todos los vehículos de recolección a su lugar de destino. Con la familia Harkonen, su misión fundamental será producir potentes cazas.

P. REFINADORA
Es uno de los principales elementos de esta sociedad. Los vehículos recogerán la especia para que la planta transforme, milagrosamente, el mineral en más y más créditos. Cuanto mayor sea el número de plantas refinadoras, mayores riquezas podrás cosechar.

P. REPARADORA

Como su propio nombre indica, en ella podremos reparar los daños que nuestros vehículos sufran durante el combate. Su uso es tremendamente importante, ya que existe una gran diferencia de precio entre arreglar un vehículo en esta planta y fabricarlo nuevo en una de nuestras factorías.

RADAR

Gracias a esta planta todos los terrenos ya explorados se verán reflejados en nuestro monitor, incluyendo, como es lógico, los valiosísimos campos de especia. En el radar es posible observar (si contamos con un poco de imaginación) nuestros propios vehículos y los transportes del enemigo.

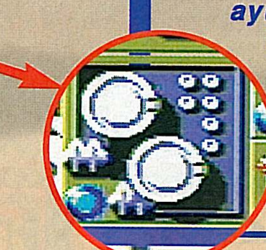
PALACIO

Es una fortaleza prácticamente inexpugnable puesto que su reparación, en contra de lo que ocurre con el resto de construcciones, no necesita de especia para llevarse a cabo. Una simple orden será suficiente para que sus habitantes se pongan manos a la obra.



ALMACENES

Es posible que en ciertos momentos la especia se acumule masivamente en las plantas refinadoras. Con la ayuda de estas construcciones el stock de mineral estará perfectamente conservado. Su función resulta muy importante.



SUELO

Gracias a su poco precio, podremos expandir nuestros territorios hasta lugares lejanos sin edificar. La experiencia te demostrará que la topografía y cañones hábilmente apostados constituyen un efectivo sistema defensivo.

BARRACONES

Estos recintos están destinados principalmente a la preparación de nuevos grupos de soldados. Con el tiempo también es posible crear pequeños batallones cuya efectividad, como es de suponer, será mucho mayor.

DUNE — The Battle for Arrakis

VIRGIN GAMES
(WESTWOOD)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 1
FASES: 9
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	72
MUSICA	70
SONIDO FX	74
JUGABILIDAD	81

- Por fin un buen simulador bélico para ***Mega Drive***.
- Poder elegir entre tres familias distintas, cada una con sus características propias.
- Te costará sudor y lágrimas el despegarte de la pantalla.
- Los gráficos son algo pobres.
- Excesivamente complicado.

TOTAL 84

DUNE II abre la puerta de la esperanza a todos aquellos fanáticos de la simulación sumidos en el ostracismo.

SUPER NINTENDO

Daffy Duck
THE MARVIN MISSIONS

UN HEROE PATOLOGICO

Kiharu Yoshida, el mandamás de Sunsoft, sigue dando en el clavo. Tras las fenomenales aventuras del Correcaminos, la casa japonesa nos regala con un cartucho en el que otro personaje de los Looney Tunes se convierte, por obra y gracia de la fantasía, en protagonista absoluto de la diversión.



Puede que alguno de vosotros se acuerde de Buck Rogers, un héroe de cómic de la época de Flash Gordon.
Daffy Duck, también conocido como Duck Rogers, es la parodia que la compañía Warner hizo de aquel personaje utilizando al célebre pato Lucas como reclamo.
La simpática personalidad de este personaje, cuya mayor habilidad consistía en convertir en catástrofe todo lo que tocaba, le hacía el candidato ideal para liderar una de las aventuras de Sunsoft.
ROAD RUNNER fue para la compañía la primera piedra de toque de este estilo en *SNES*. A pesar de gozar de una gran calidad, el difícil control del Correcaminos provocó

FASE 1: EL MAGMA

FASE 2: ACUARIO-4

que fuera puntuado de forma injusta en la mayoría de las revistas del planeta. El grupo de programación de Sunsoft, comandado por Michael Garber, se aprendió bien la lección y ha dotado de unas mayores dosis de jugabilidad y manejo a su segundo cartucho licenciado por la Warner.

Nosotros debemos tomar el papel de superhéroe para luchar contra Marvin, ese *marcianete* con casco romano de cepillo y botas deportivas. Para ello visitaremos cinco planetas de extensísimo mapeado que exploraremos hasta encontrar la salida. Una vez hecho esto, nos



FASE 3: ZEUS-3



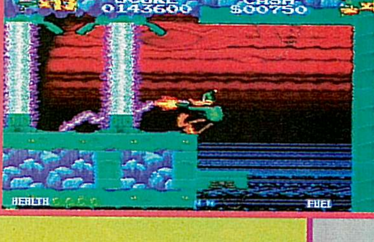












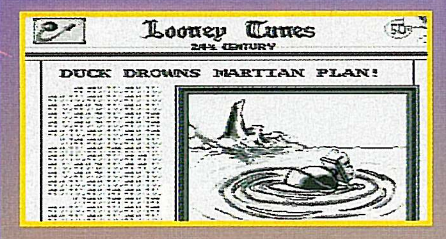


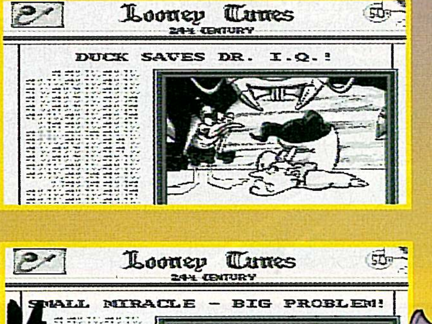
DAFFY DUCK: THE MARVIN MISSIONS

las veremos con cada uno de los cinco guardianes de fase que Marvin nos ha preparado. Daffy Duck, además de su habilidad en el salto, cuenta con un completísimo arsenal de armas de todo tipo que adquirirá en un supermercado espacial momentos antes de cada fase. Sin duda, el aspecto más notable del juego es la familiaridad de los personajes. No echaréis de menos a ninguno de los alienígenas de las aventuras de Daffy y Marvin, además de alguna aparición esporádica de otros miembros de la familia Warner. En cuanto al juego como tal, las animaciones llevan la firma de Todd M. Papaleo y la música viene de la mano de Babendere, precisamente los mismos que hicieron ROAD RUNNER. Por lo tanto, el aspecto gráfico y sonoro de este cartucho sigue la misma línea de

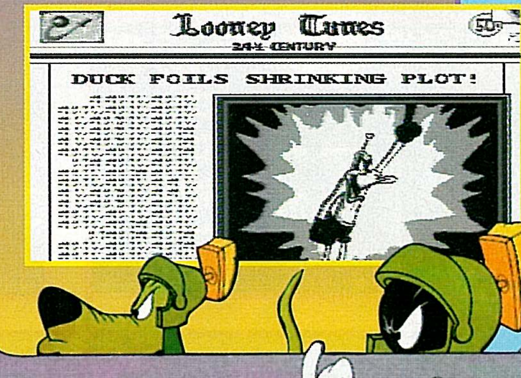
PERIODICOS

Al finalizar cada fase, una divertida pantalla nos mostrará la portada del periódico de los Looney Tunes que contará y cantará las hazañas de nuestro héroe. Aquí tienes algunas de esas primeras páginas.


Looney Tunes
24½ CENTURY
DUCK DROWNS MARTIAN PLAN!


Looney Tunes
24½ CENTURY
DUCK SAVES DR. I.Q.!

Looney Tunes
24½ CENTURY
SMALL MIRACLE - BIG PROBLEM!


Looney Tunes
24½ CENTURY
DUCK FOILS SHRINKING PLOT!

FASE 4: AMAZONIUS













ARMAMENTO



Previamente a cada nivel, Daffy podrá adquirir seis pistolas: Blaster Gun, tipo láser; Three Way Gun, una pistola trifásica; Freeze Gun, congeladora; Electricity Gun, su nombre lo indica; Bomb Gun, de bombas; y Anti-Matter Gun, antimateria. Excepto la Blaster, todas tienen una munición limitada. En el supermercado, Rogers podrá comprar gemas. Cada cinco, conseguirá una continuación, vidas extra y combustible para el retropropulsor. Eso sí, sólo si tiene dinero.



FASE 5: P-38













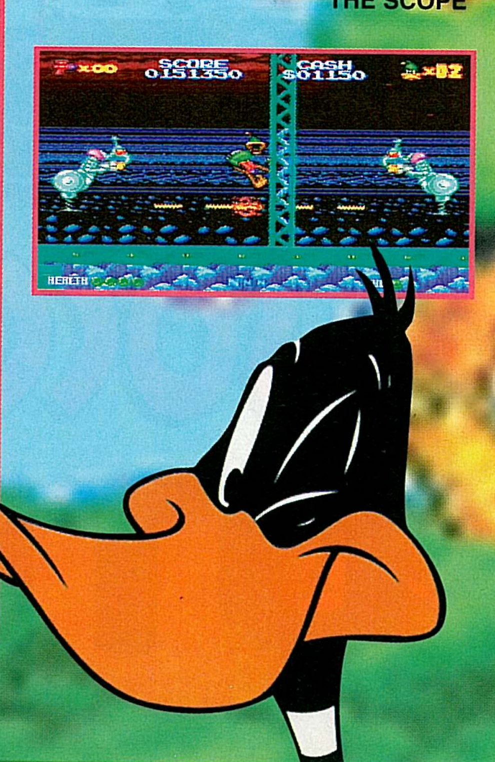




su predecesor: un montón de scrolles parallax, animaciones muy cuidadas y las típicas melodías de la serie. Es destacable que en este cartucho el sobredimensionado humor del Correcaminos se ha atemperado en beneficio de características que hacen al programa más jugable.

Así pues DAFFY DUCK: THE MARVIN MISSIONS, gracias a las mejoras técnicas introducidas por Sunsoft, es uno de los mejores y más divertidos cartuchos de plataformas de los últimos tiempos. No os defraudará.

THE SCOPE



Daffy Duck THE MARVIN MISSIONS

SUNSOFT
(SUNSOFT)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 5
CONTINUACIONES: 5
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	87
MUSICA	84
SONIDO FX	81
JUGABILIDAD	88

- La irresistible simpatía de Daffy Duck y su armamento.
- Dificultad bien ajustada en el modo *hard.*
- Todo el espíritu de la Warner está en sus chips.
- Fases largas.
- Enemigos finales pesados.
- Mapeado confuso y laberíntico.

TOTAL 86

Considerable paso adelante de la unión **Sunsoft-Warner**. Los defectos de ROAD RUNNER, su más genuino predecesor, han sido solventados sin perder ni un ápice del encanto que caracteriza a esta galería de personajes. Apto para todos los públicos.

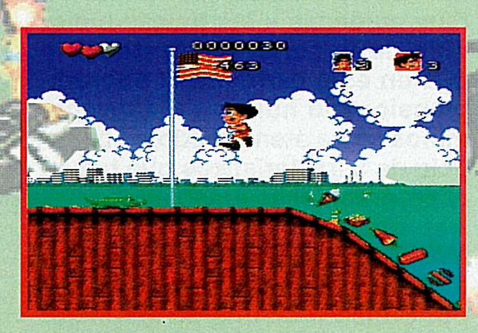


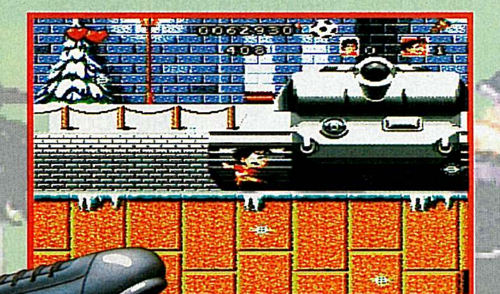




No os llevéis a engaño. Bajo este sugerente título no se esconde uno de tantos simuladores de fútbol, sino un original juego de plataformas donde un balón, utilizado como arma arrojadiza, abre camino entre fase y fase.







Ocean sigue sorprendiendo. La compañía británica, que comenzó confeccionando ropa interior masculina y hace aproximadamente una década se introdujo en el software de entretenimiento, continúa en la dirección adecuada. Si antes les bastaba para triunfar en el mercado con disponer de un nombre rimbombante y colocarnos mediocridades del estilo de LETHAL WEAPON o ROBOCOP 3, parece que con sus grandes juegos del 93 (JURASSIC PARK, DENNIS, THE ADDAMS FAMILY 2 o MR. NUTZ) han comprendido que lo importante, más que estar avalado por un soberbio título, es la calidad intrínseca del juego.

La compañía británica también ha empezado con mucha fuerza en el 94, ya que SOCCER KID, su última gran apuesta en forma de cartucho, contiene una considerable cantidad de buenos detalles para convertirse en uno de los mejores aliados lúdicos del año.

SOCCER KID apareció primero en el fenomenal ordenador *Amiga* de la mano del grupo de programación Krisalis. Su original desarrollo sorprendió desde el primer momento y, gracias a este motivo, no hemos tenido que esperar demasiado, apenas un año, para poder disfrutar de él en la *Super Nintendo*. La mecánica de este juego, su

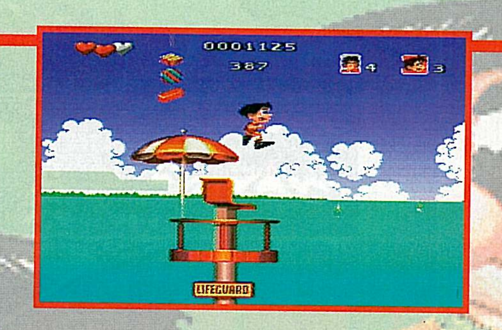
SOCCER KID

EL FUTBOL

ELIGE CAMISETA

Antes de comenzar el juego podremos colocar a nuestro joven futbolista, con ayuda de los botones L y R, los colores de nuestro equipo preferido. Las posibilidades de combinar tonalidades son inmensas y seguramente encontraréis entre ellas la que buscáis. Aquí tenéis una buena muestra.





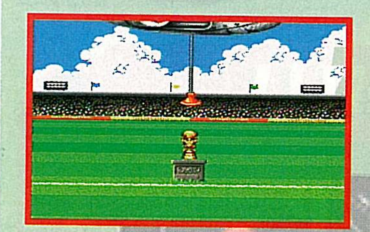


mayor aval, no tiene desperdicio. Nuestro protagonista debe visitar cinco países y recoger otras tantas partes de la Copa del Mundo. Cada una de las naciones está dividida a su vez en tres niveles más un enemigo final.
El objetivo consiste en encontrar cuatro tarjetas ocultas en cada nivel para obtener un pedazo de la Copa, después de derrotar a cada enemigo final. Por lo visto hasta ahora, parece que estamos ante uno de tantos y tantos juegos de plataformas, pero es la inclusión de la pelota como arma y aliada la que otorga un toque de originalidad al juego. Un balón hábilmente chutado por el protagonista se convierte en el único método para

FUTBASKET



Es incansable. Con tal de conseguir unos cuantos bonus extra, nuestro simpático personaje es capaz de retar a quien se ponga por delante a un partido de *futbasket*. Participar en este juego de la última fase no es imprescindible para acabar el cartucho, pero entretiene bastante.



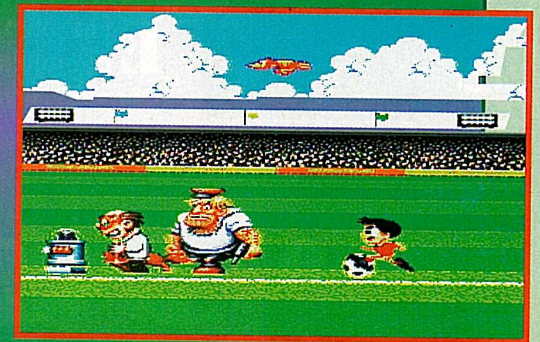




CURIOSIDADES

Como sucedía en PACMAN o PENGO, entre fase y fase nos perseguirán los enemigos. Segundos después cambiarán los papeles: nosotros seremos los perseguidores y ellos los acosados.

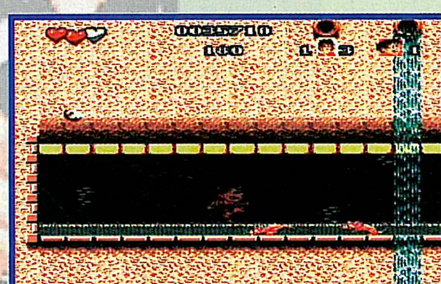


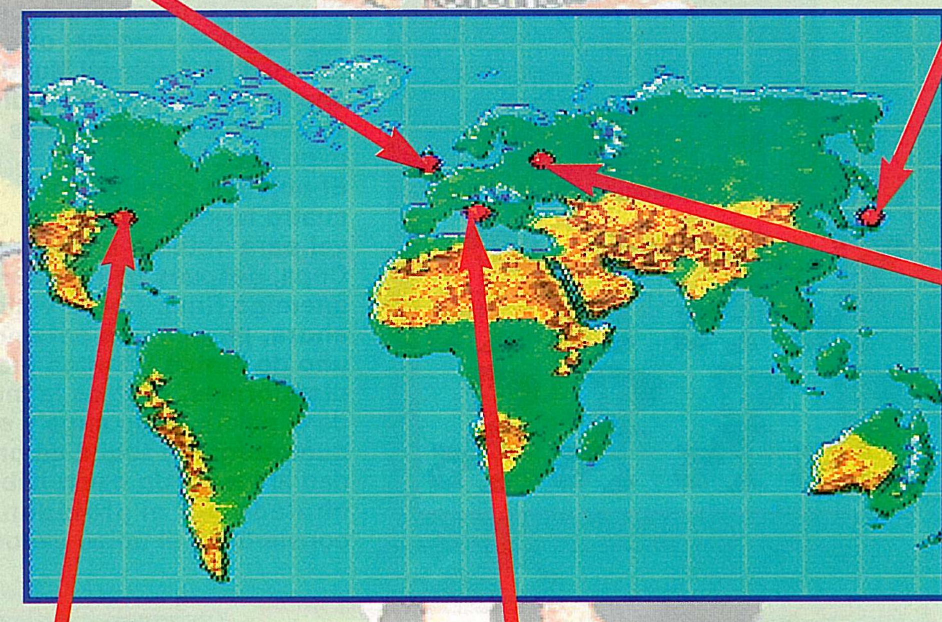




SOCCER KID

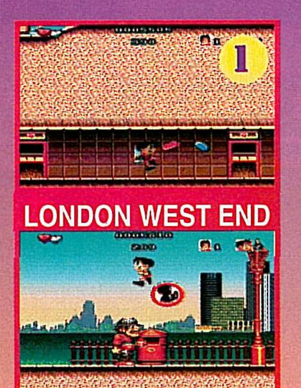






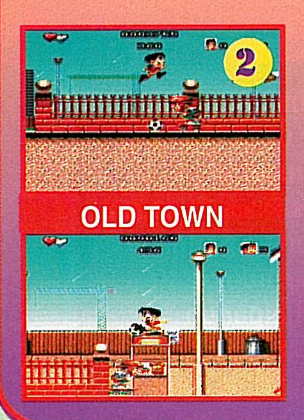
1 LONDRES

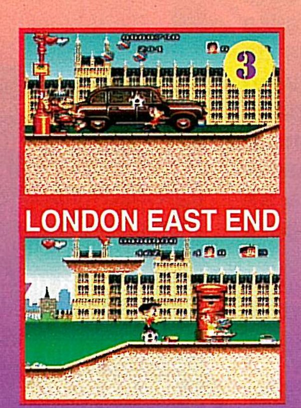
La capital británica. Un jugador de fútbol americano hará las veces de guardián.


LONDON WEST END

ENEMIGO FINAL

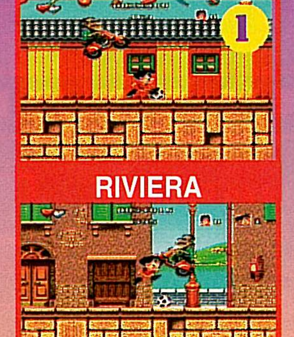



OLD TOWN


LONDON EAST END

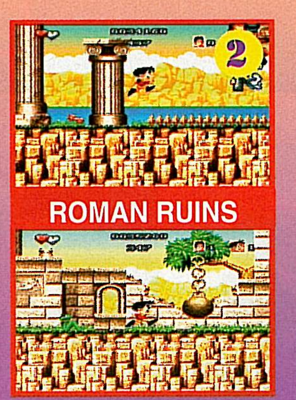
2 ITALIA

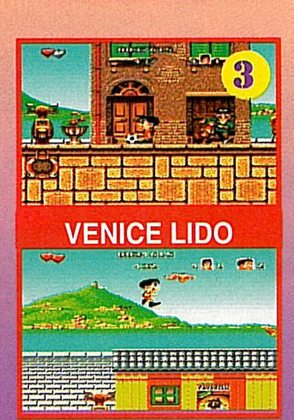
Pavarotti y la contundencia de sus cuerdas vocales es el enemigo final.


RIVIERA

ENEMIGO FINAL



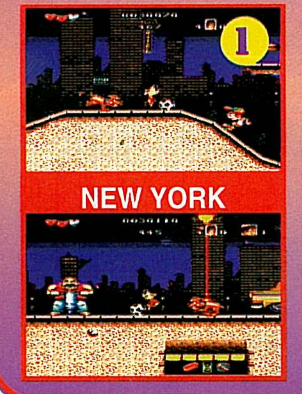

ROMAN RUINS


VENICE LIDO

5 USA

ENEMIGO FINAL

Esta última fase no es tan complicada. Si derrotamos al jefe Chosko, otro salvaje jugador de fútbol americano, y recogemos por lo menos 11 tarjetas, la victoria es nuestra.


NEW YORK


CALIFORNIA

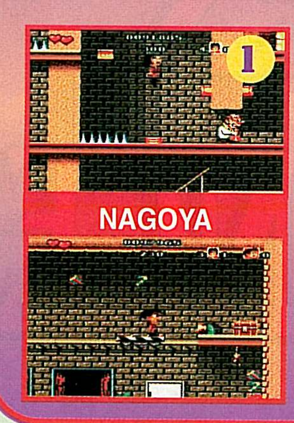

CHICAGO

4 JAPON

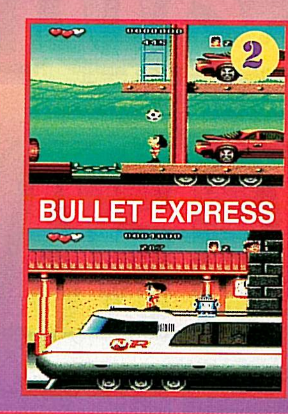
Se trata de la fase más complicada. En ella deberéis hacer gala de toda la habilidad que poseáis. Atención al jefe, un orondo luchador de sumo que necesita un poco de jarabe de balón.

ENEMIGO FINAL

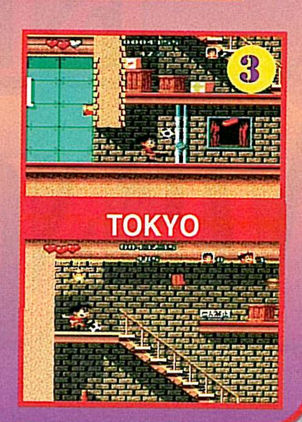




NAGOYA



BULLET EXPRESS

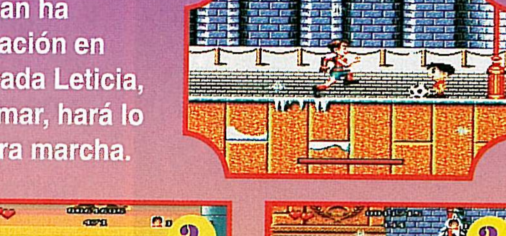


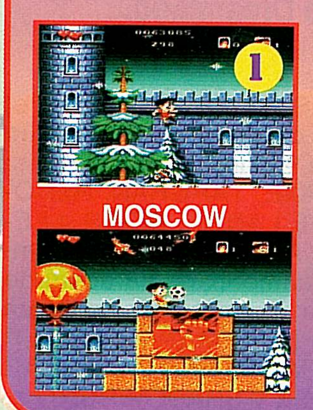
TOKYO

3 RUSIA

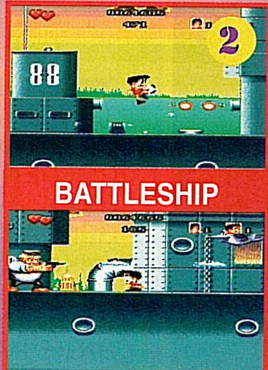
No cabe duda que Ocean ha puesto toda su dedicación en estos decorados. La malvada Leticia, una bailarina de armas tomar, hará lo posible por detener vuestra marcha.

ENEMIGO FINAL

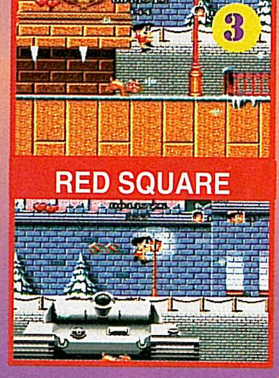




MOSCOW



BATTLESHIP



RED SQUARE

derrotar a los adversarios. Además, también puede utilizarse a modo de escalera improvisada para acceder a lugares excesivamente altos. Dado que el extenso mapeado del juego está repleto de enemigos y plataformas aparentemente inalcanzables, el esférico cobra un papel primordial en todos los aspectos del programa. En fin, un cartucho que puede considerarse *redondo*.

El juego se compone de un montón de plataformas jalonadas por enemigos, trampas y sorpresas que precisan de un inofensivo balón para ser superados.

Por último, y antes de acabar este comentario, es de ley reiterar la fantástica mejora en las producciones Ocean. Da gusto comprobar como el tiempo ha hecho madurar a la gente de una casa que pecaba de cierta desgana en el conjunto de sus producciones. Ojalá otras compañías sigan su ejemplo.

THE SCOPE.

SOCCER KID

OCEAN
(KRISALIS)
MEGAS: 10
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 5
CONTINUACIONES: 10
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	82
MUSICA	80
SONIDO FX	81
JUGABILIDAD	86

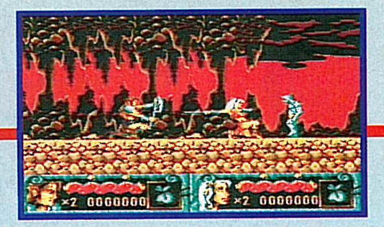
- Original planteamiento del juego.
- Simpatía gráfica de los enemigos finales.
- Tiene passwords.
- Abundancia de lugares secretos.
- Demasiado difícil en ocasiones.
- Pocos planos de scroll y bastante repetitivos.

TOTAL 83

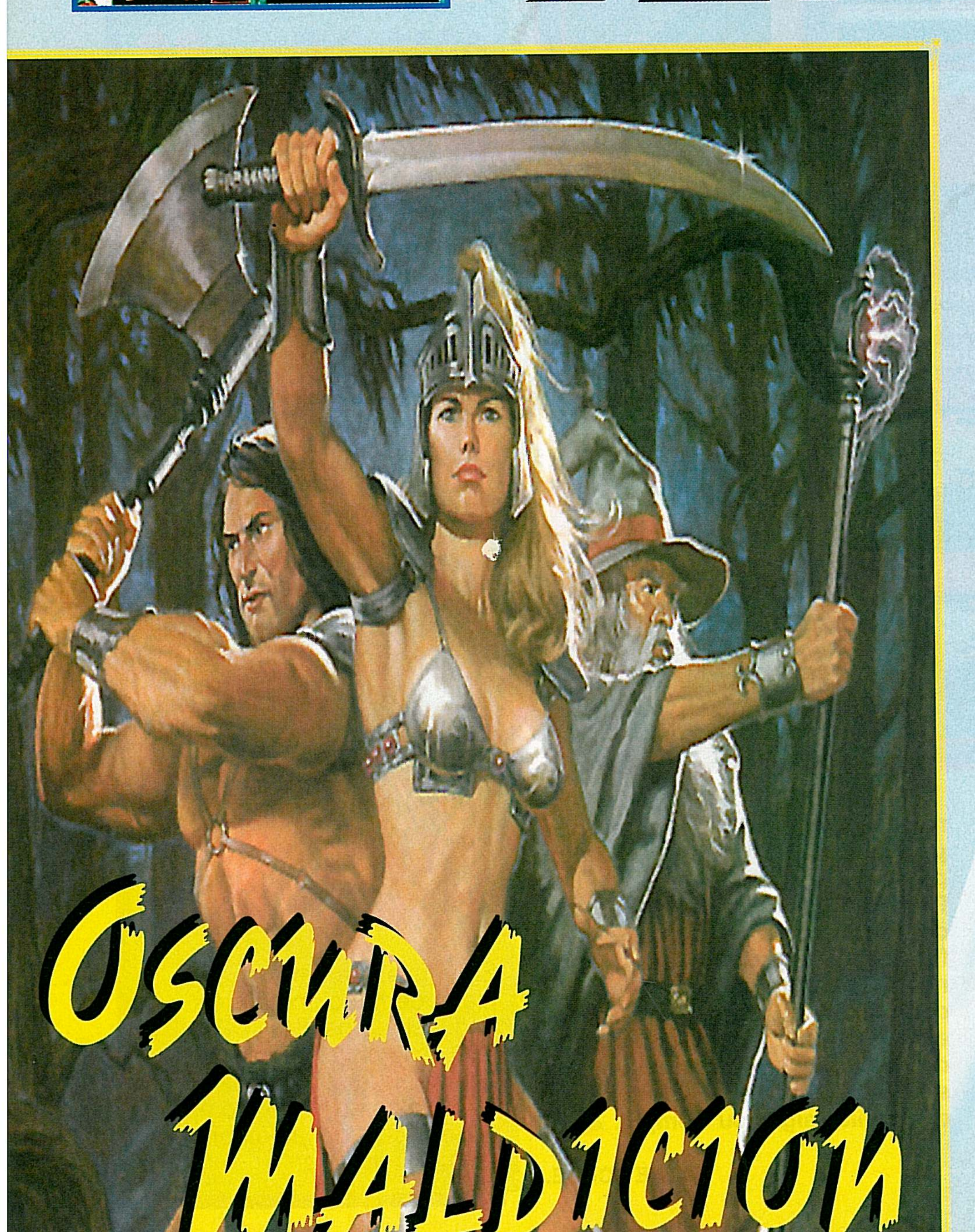
Si creíais que esto era un juego de fútbol, no debéis decepcionaros. **SOCCER KID** es lo suficientemente entretenido para divertiros durante horas, viviendo el espectáculo del balompié de un modo distinto.







BLADES OF VENGEANCE

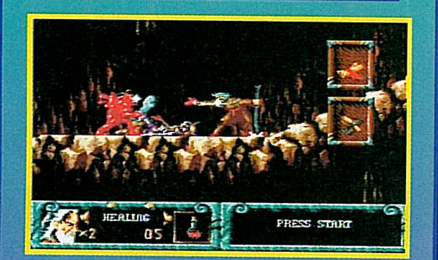


Leyendas y mitología se funden gracias a la alquimia de Beam Software. Un brillante scroll multidireccional con magníficos gráficos de fondo constituye el escenario de una nueva aventura de espadas y brujos en las tierras de Dreamland.

BLADES OF VENGEANCE, el nuevo cartucho de **Electronic Arts**, sigue la línea de títulos como: GOLDEN AXE, TARGHAN, HEROES OF THE LANCE, GODS o LEGENDARY AXE II. Sin duda, la compañía norteamericana ha acertado plenamente en la elección de **Beam Software** (TAZ-MANIA, SUPER HIGH IMPACT, NBA ALL STAR CHALLENGE y SHADOWRUN) como grupo programador para su nueva creación en ***Mega Drive***.

La acción discurre en ocho gigantescas fases ambientadas en un mundo mitológico. La Dama Oscura se ha apoderado de Dreamland. Todos esperan con resignación que el Maestro convoque a los tres únicos héroes (Hocker el bárbaro, Dalfgan el mago y Chandry la cazadora) capaces de resolver la dramática situación. Debéis elegir a uno de los protagonistas para iniciar vuestra andadura. El Maestro os dará una descripción de cada fase; a partir de este momento, sólo contaréis con vuestra habilidad.

PERGAMINOS



FUERZA

Incrementa tu poder ofensivo.

TRANSFORMACION

Convierte a los monstruos en zombis.

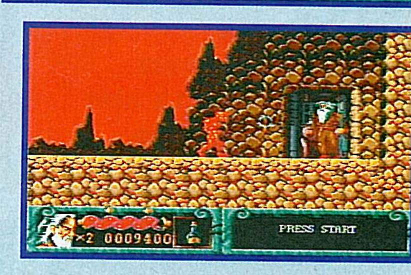
FASE 1

El fuego ha invadido esta fase, donde encontrarás seres empeñados en abrasarte cueste lo que cueste.

BURNING







FASE 2







En sus agrestes montañas se esconden multitud de fieras sin nombre.

PHANTOM



HOCKER

Con la armadura conseguirá una ballesta capaz de disparar misiles.



CHANDRY

Cuando lleva armadura puede girar velozmente su hacha.



DALFGAN

Posee un sombrero y una túnica mágicos que aumentan su ataque.



MAESTRO

Este personaje os hará una breve descrición de cada fase.





FASE 3



Las sorpresas que encierra este misterioso castillo deparan un incierto destino a nuestros héroes.

THE FACE



BLADES OF VENGEANCE

FASE 4

En lo más profundo de sus mazmorras se esconden seres desconocidos y gases fétidos que pueden acabar con vuestra existencia.



GLADIATOR





POCIMAS MAGICAS

REGENERADORA

Recarga tu energía y evita que pierdas una vida.

INVISIBILIDAD

Serás ignorado por tus enemigos.

FUERZA

Un campo de energía te protegerá de ataques.

GAS

Te ayudará con el gas fétido en las mazmorras.

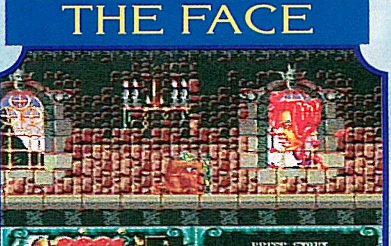
Alcanzar el final de esta odisea no va a resultar fácil, ya que deberás eliminar a los esbirros de Mannax, sortear sutiles trampas y buscar las llaves para acceder a nuevos escenarios. Algunos monstruos portan objetos mágicos; estos también pueden hallarse en cofres (situados en los corredores de cada fase) o escondidos en zonas ocultas. Utilizad los objetos sólo en circunstancias realmente difíciles.
En los finales de nivel os toparéis con peligrosos enemigos que intentarán complicar vuestra misión. Como colofón a tan compleja aventura os espera un *maravilloso* encuentro con la mismísima Dama Oscura. Sólo lograréis superar este combate con las mejores armas y todo el repertorio de

FASE 5





THE FACE



Ascenderéis por la torre del castillo en elevadores de madera buscando a la terrible bestia que se esconde en la atalaya.

FASE 6





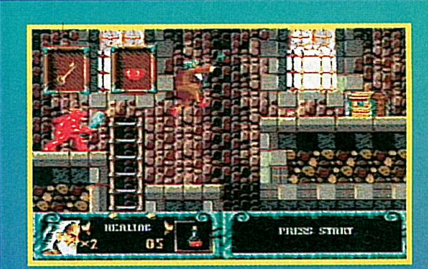
Otra vez en el castillo os enfrentaréis a monstruos alados provistos de aguijones.



GRIPHUS



LLAVE Y CORAZON



LLAVE

Te permitirá acceder a zonas selladas por barreras.

CORAZON

Si los compras te darán una vida extra. Puedes adquirirlos en el mercadillo

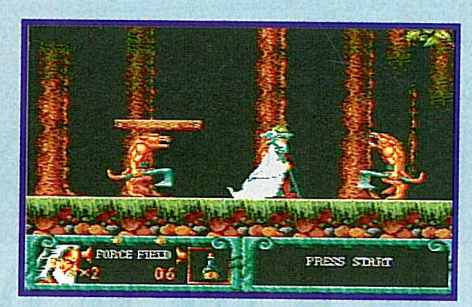
FASE 7



Este precioso bosque ya no cobija animales de ensueño, sino alimañas con muy mala sangre.

STONED FACE





ARMADURA

Además de aumentar tu protección, te permite realizar ataques especiales.

VARITA MAGICA

Elimina a todo bicho viviente de la pantalla, salvo a los jefes finales.



artículos mágicos que hayáis acaparado durante el trayecto.
El cartucho destaca especialmente en dos aspectos: los gráficos de fondo y un excelente scroll multidireccional en las fases con escenarios exteriores. La animación de los tres protagonistas está muy lograda, aunque con frecuencia su considerable tamaño dificulta los movimientos.
En el plano negativo es preciso reseñar el sonido que, pese a su trabajada melodía, no acompaña correctamente la dinámica del juego. Es necesario realizar una advertencia sobre el modo de dos jugadores: nunca perdáis de vista a vuestro compañero de desventuras porque, en determinadas fases, no podrá retroceder en tu búsqueda y quedarás atrapado hasta que vuestro amigo agote una de sus vidas.

R. DREAMER

FASE 8







Estáis dentro de la morada de Mannax, un sitio que, a tenor de los bichos que pululan por allí, no es precisamente un lugar de recreo.



ELECTRONIC ARTS
(BEAM SOFTWARE)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1 y 2
VIDAS: 3
FASES: 8
CONTINUACIONES: SI
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	85
MUSICA	75
SONIDO FX	80
JUGABILIDAD	89

- La ambientación de los gráficos de fondo.
- La enorme cantidad de zonas ocultas en cada fase.
- Los objetos para sobrevivir en estos mundos de ultratumba.
- El modo para dos jugadores resulta complicado.
- Los *continues* cada 75.000 puntos y la falta de passwords.

TOTAL 83

Los escenarios perfectamente ambientados, el mágico desarrollo, la animación de todos los personajes y un nivel de dificultad idóneo hacen de **BLADES OF VENGEANCE** un cartucho especialmente aconsejable para todos aquellos entusiastas de este género.

SUPER NINTENDO



CHOPLIFTER III

★SIN★ NOVEDAD EN EL FRENTE

El frío invierno de 1983 fue tórrido en los salones recreativos debido a la aparición de CHOPLIFTER. Desde entonces, este simulador bélico ha recorrido numerosos soportes, acrecentando cada vez más su original jugabilidad. Entre todas las versiones, la entrega de Beam Software para los 16 bits de Nintendo es la más acertada.





No se pueden pedir peras al olmo. CHOPLIFTER, por mucho que pretendan introducir novedades, será siempre CHOPLIFTER, un juego tan simple en su desarrollo como efectivo en su jugabilidad. Sus parientes más próximos son DESERT STRIKE de Electronic Arts y su ulterior continuación, JUNGLE STRIKE.

La historia, como os podéis imaginar, va de guerra y de rescate. Nosotros controlamos un estupendo helicóptero cuya misión consiste en infiltrarse dentro del territorio enemigo para salvar a algunos soldados perdidos en la batalla. Para lograrlo, únicamente deberemos aterrizar en un lugar próximo y esperar a que suban al helicóptero. Pero esto, lógicamente, no va a ser lo que se dice un camino de rosas. Sufriremos los más terribles ataques enemigos desde todos los frentes, además de tener que superar las dificultades orográficas del terreno.

El juego consta de cuatro fases con tres subniveles cada una, más un guardián en cada fase. A diferencia de DESERT STRIKE, cuya perspectiva era isométrica, CHOPLIFTER 3 ha sido resuelto con una perspectiva lateral, que suple la falta de profundidad con un scroll multidireccional perfectamente conseguido. Siguiendo con los aspectos técnicos, es destacable la altísima calidad de los efectos de sonido en comparación con la soporífera melodía que acompaña el recorrido de nuestro helicóptero. En cuanto a los gráficos, nos han dado una de cal y otra de are-

BASE O.N.U.



Este es el comienzo y el final de cada fase. Aquí dejaremos a los soldados que consigamos rescatar durante nuestro 'tour de force'. No debéis olvidar que vuestro helicóptero, como máximo, sólo puede transportar a diez soldados al mismo tiempo. Evita las sobrecargas porque son muy peligrosas.





ARMAS

De salida sólo contamos con una ametralladora aunque, eso sí, de lo más eficaz. Pero como tenemos unos colegas de mili que no nos los merecemos, nos enviarán, vía paracaídas, un montón de armas para resolver los combates. Recuerda que son almacenables, así que guárdalas para los enemigos de final de fase.





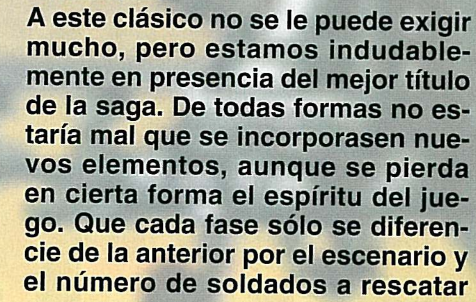




En el nivel de dificultad más alto los disparos del helicóptero afectan a nuestros propios soldados.



na. El juego va de más a menos. La primera fase es todo un ejercicio de diseño de los programadores, pero la última, además de su pobreza paisajística, ni siquiera goza de doble scroll. Las animaciones, eso sí, son soberbias, sobre todo las del helicóptero y las de los hombrecillos que, a pesar de su diminuto tamaño, son increíblemente realistas.
A este clásico no se le puede exigir mucho, pero estamos indudablemente en presencia del mejor título de la saga. De todas formas no estaría mal que se incorporasen nuevos elementos, aunque se pierda en cierta forma el espíritu del juego. Que cada fase sólo se diferencie de la anterior por el escenario y el número de soldados a rescatar







REPARACION



Cuando observéis que la barra de energía de vuestro aparato está a punto de evaporarse, buscad un pequeño aeropuerto con una bandera blanca y roja. Un par de mecánicos aliados pondrán a punto vuestro helicóptero y saldréis con la barra de energía pletórica de facultades dispuestos a todo



CHOPLIFTER III







Los fondos son como un catálogo de degradados. Hay algunos realmente bonitos y técnicamente perfectos.





















es un poco aburrido. La inclusión de nuevos objetivos, al estilo DESERT STRIKE, hubiera elevado sobremanera el interés general del cartucho. De todas formas y haciendo un análisis general, este programa cumple con creces su cometido de entretener desde el principio hasta el final.
¿Cuál es el secreto de este juego? Sólo los que en alguna ocasión hayan jugado con él, sabrán perfectamente en que consiste su tan cacareada y especial jugabilidad, que ha convertido a este programa en todo un clásico incombustible al paso del tiempo.

THE SCOPE



A pesar de sus misiones repetitivas y alguna que otra carencia, este es el mejor CHOPLIFTER.





OCEAN
(BEAM SOFTWARE)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 1
FASES: 4
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

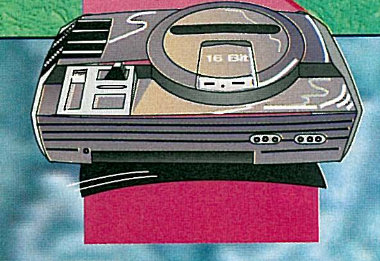
GRAFICOS	79
MUSICA	70
SONIDO FX	83
JUGABILIDAD	83

- Es el CHOPLIFTER de toda la vida.
- Gráficos de alta definición.
- Helicóptero muy manejable.
- Empieza muy bien y acaba regular.
- Misiones iguales y algo monótonas.
- Después de diez años no ha habido evolución.

TOTAL 82

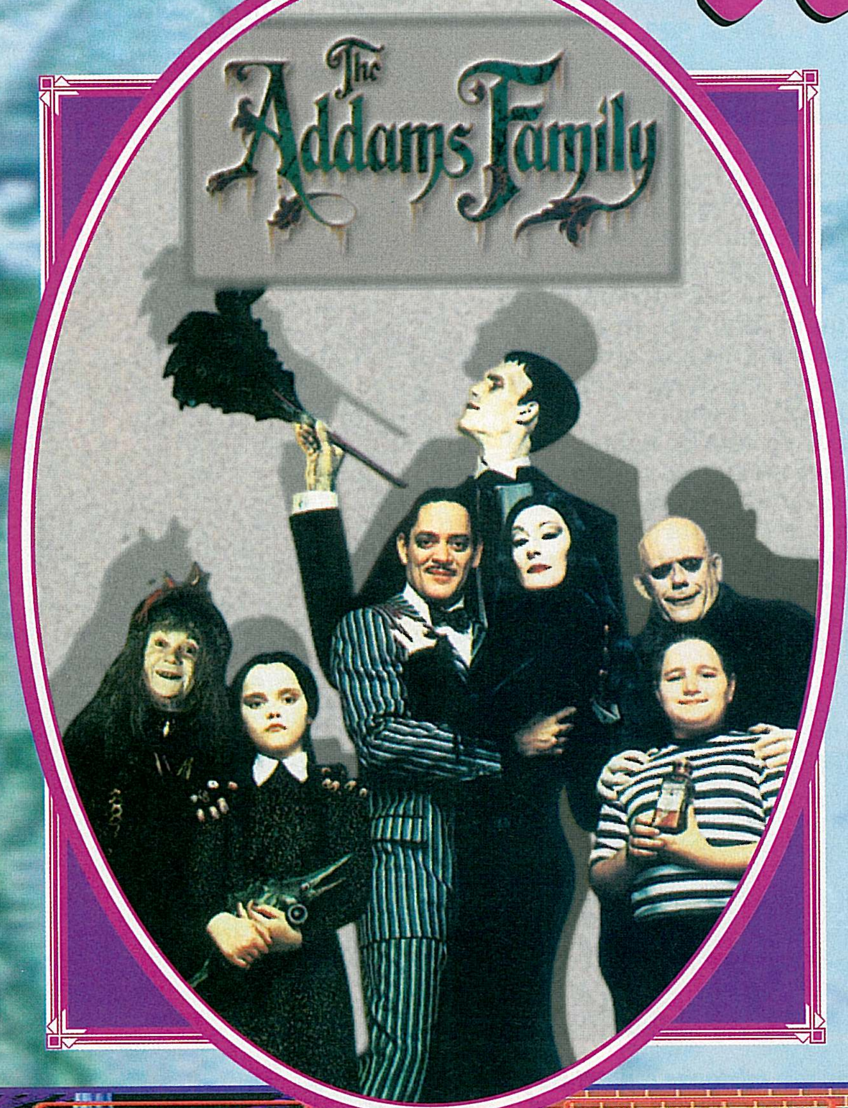
Seguro que más de uno tuvo su bautismo en el mundo de los videojuegos con este arcade. Si no es vuestro caso, un par de partidas os hagan comprender por qué este nombre significa tanto en la historia del software.

MEGA DRIVE



FLYING EDGE (Ocean)	8 Mb
JUGADORES: 1	
FASES: 7	
PASSWORDS: SI	GRABAR PARTIDA: NO

Una familia de miedo



La versión de este juego para Super Nintendo causó una magnífica impresión por su calidad técnica. Ahora, Ocean ha vuelto a demostrar su categoría con THE ADDAM'S FAMILY para Mega Drive, un arcade de plataformas que mantiene el elevado nivel de su predecesor.



Buscando en los cajones hemos vuelto a encontrar un estupendo juego de hace un par de años. THE ADDAMS FAMILY aterrizó entonces en las **SNES** con un programa que destacaba por su gran scroll parallax y por su impresionante jugabilidad. Habíamos descubierto un fantástico arcade de plataformas, que auguraba lanzamientos con los mismos protagonistas.

Hemos tenido que esperar hasta 1994 para que **Ocean**, de la mano de **Flying Edge**, nos vuelva a deleitar con **THE ADDAMS FAMILY**, solo que ahora para ***Mega Drive***. En esta entrega no se aprecian grandes diferencias técnicas respecto al cartucho para ***Super Nintendo*** y continúa por la buena línea de la anterior versión.

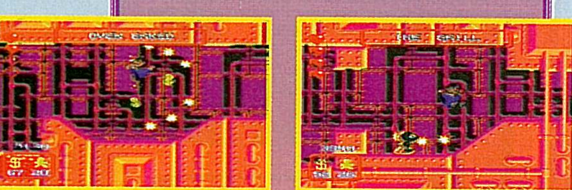
El argumento de esta nueva entrega nos narra las peripecias de Gómez, el cabeza de la familia, para rescatar a sus seres más queridos de las garras de una corte de extravagantes y siniestros personajes, que han invadido impunemente la mansión.

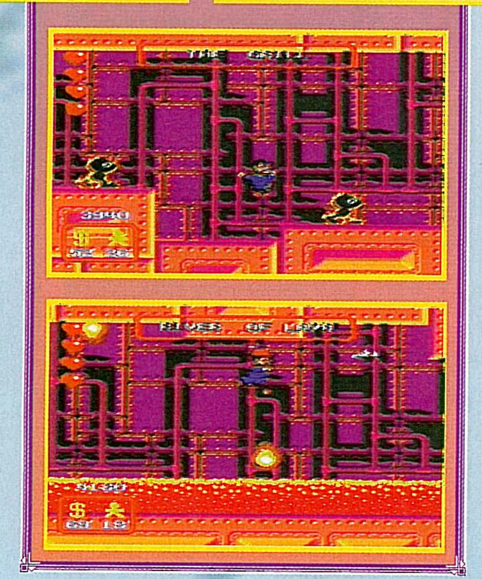
El punto de partida de esta aventura

COCINA

Jefe





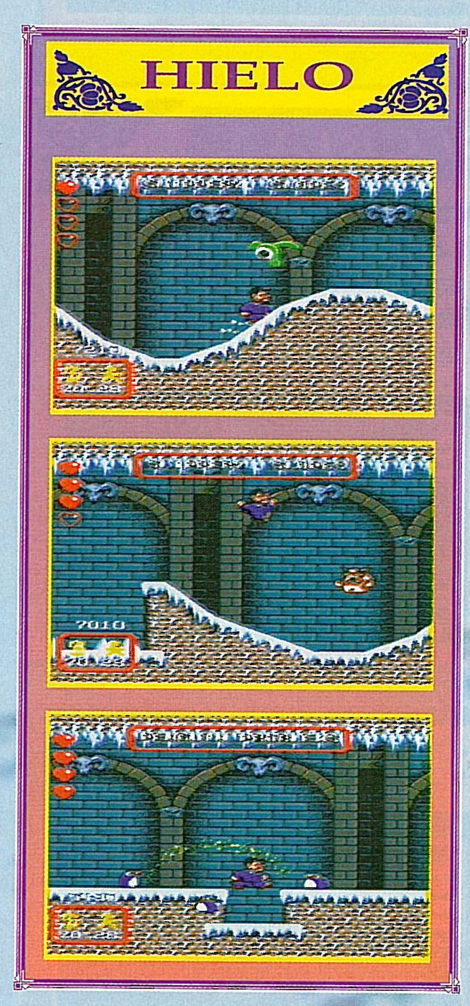


PASSWORD



Como ocurría en la versión para Super Nintendo, también existen pantallas de passwords. Cada vez que eliminemos a un monstruo de final de fase nos será revelada una clave.

HIELO



EL ARBOL

Jefe



se encuentra en el interior de la residencia, donde siete puertas nos conducirán a diferentes escenarios para liberar a la abuela, a Pugsley, a Wednesday y al tío Fester. Sólo cuando hayamos consumado el rescate de todos estos encantadores personajes, podremos abrir la puerta que nos llevará a la fase final, donde Morticia, la apasionada esposa de Gómez, nos espera con los brazos abiertos.
Para cumplir la complicada tarea que se avecina contamos con cinco vidas iniciales y dos corazones de energía que aumentarán en número al eliminar a algunos enemigos finales. Este juego constituye toda una prueba de fuego para nuestra habilidad, ya que se encuentra repleto de puertas secretas en las que podremos recuperar el resuello y encontrar energía, armas o vidas extra.
El equipo de programadores de **Ocean** se ha esmerado una vez más en la programación de este juego. Los aspectos técnicos más sobresalientes de **THE ADDAM´S FAMILY** son el excelente scroll de fondo, la perfecta

EL JARDIN

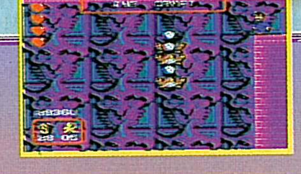




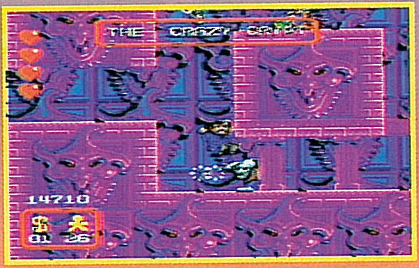




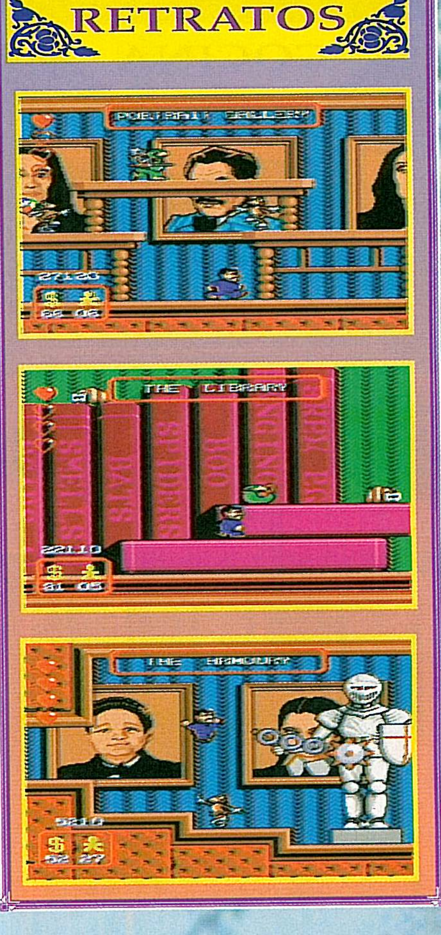
THE ADDAM'S FAMILY











PUERTA SECRETA

Si traspasamos esta puerta secreta nos llevaremos una agradable y suculenta sorpresa en forma de dólares a espuertas (cada 25 obtendréis un corazón y cada 100 una vida), corazones, vidas extra, zapatillas para ir más rápido, un gorrito volador, una espada y hasta un disparo especial.





animación de Gómez y los enemigos, y la música que reproduce los compases de la banda sonora original de la película.

En definitiva, estamos ante un clásico arcade de plataformas que nos mantendrá aferrados a la consola (bienaventurados sean los passwords) hasta que consigamos finalizarlo.

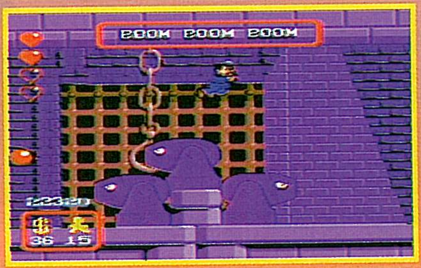
R. DREAMER













TOTAL 82

THE ADDAM'S FAMILY para ***Mega Drive*** tiene un buen nivel gráfico, una buena música y una dificultad demoledora. Este cartucho premiará a sus propietarios con horas y horas de entretenimiento.

GRAFICOS	82
MUSICA	84
SONIDO FX	80
JUGABILIDAD	90



Cada mes, Súper Juegos te regala 25 cartuchos del juego de portada.

No se puede pedir más.

Sabemos que el juego de portada siempre es el más deseado por todos los consoleros. Súper Juegos os da la oportunidad de conseguirlo.

NBA JAM™

Este mes serán 25 CARTUCHOS DE NBA JAM. Versiones disponibles: GG, MD y SN.

De entre todos los cupones recibidos antes del **7 de Marzo** sortearemos **25** cartuchos, 15 entre cualquier lector y 10 entre los socios. Ese mismo día comunicaremos telefónicamente, entre las 18´00h y las 20´00h con los 25 afortunados para darles la enhorabuena.

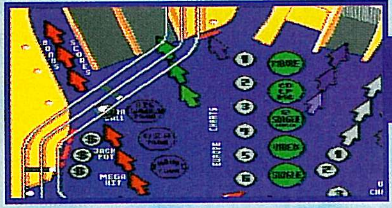
Debéis mandar vuestro cupón (no se aceptarán fotocopias) con todos los datos a: Ediciones Mensuales S.A. Revista Súper Juegos C/ O´Donnell 12, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre: NBA JAM, o NBA JAM socios (si eres socio).

Nombre y Apellidos ....
Dirección ....
Población .... Provincia ....
C.P. .... Teléfono .... Edad ....
Modelo de consola que posees ....

SUPER NINTENDO



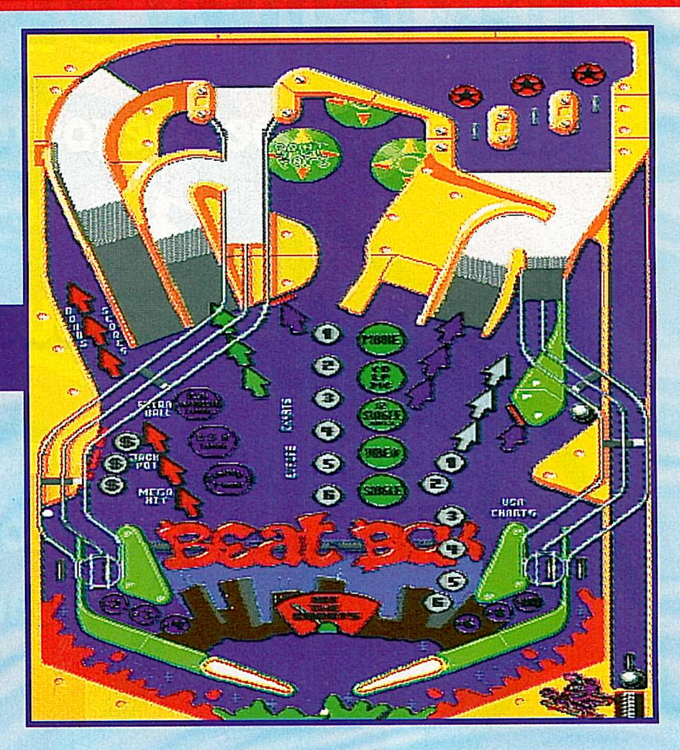












En 1991 Digital Illusions programó un excelente juego para Amiga llamado PINBALL DREAMS. Su éxito exigió la conversión a PC y el nacimiento de un proyecto para Super Nintendo. El cartucho ya es una realidad gracias a Spidersoft.

Aunque no es la primera vez que nos encontramos con un cartucho de pinball, es necesario reconocer que **PINBALL DREAMS** es el primer título con una rutina de rebotes medianamente real. Este ha sido el principal obstáculo hallado por los programadores a la hora de simular el funcionamiento de una auténtica máquina del millón en un ordenador o consola. En la actualidad se dispone de un hardware lo suficientemente rápido para realizar esos complicados cálculos (sin repercutir en la velocidad del juego) y, por tanto, es lógico que ya se pueda disfrutar de este ansiado clásico de los recreativos. **Gametek** ha sabido incluir los ingredientes necesarios, en forma de variados tipos de bonus y trucos especiales, para lograr un cartucho tan atractivo como los propios pinballs de la calle. Deberás activar determinados interruptores para abrir compuertas que dan acceso a zonas de bonus, proporcionan vidas extra y apor-

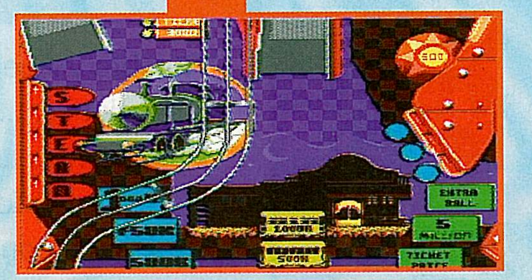








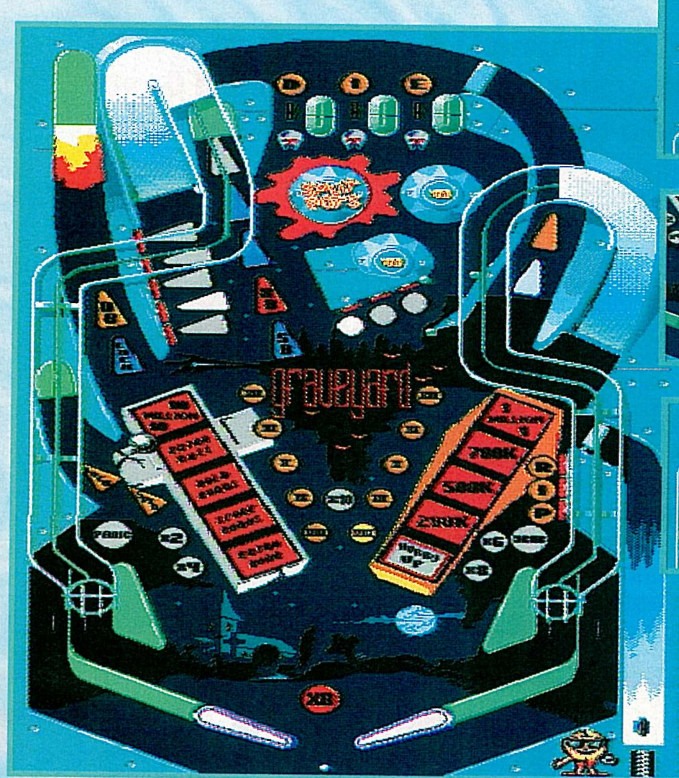




Las notables carencias del scroll es una de las asignaturas pendientes de esta conversión para Super Nintendo.

PINBALL DREAMS

¡Vaya rebote!







tan un enorme número de sorpresas que irás descubriendo conforme vayas introduciéndote en su desarrollo. Sobresale la opción de elegir entre cuatro tableros distintos. **PINBALL DREAMS** se puede analizar técnicamente desde dos perspectivas. La primera reside en realizar una comparación con la versión para ***Amiga***, la de mayor calidad. En este caso, el resultado es nítido, ya que este título para ***Super Nintendo*** saldría perdiendo claramente. La segunda consiste en efectuar un análisis del juego teniendo en cuenta los antecedentes en esta consola. La valoración no puede ser más positiva, dejando al margen ciertos defectos como el scroll de pantalla que, a veces, pierde el rastro de la bola. Los programadores de **PINBALL DREAMS** han logrado mantener la calidad exigible en los apartados de música y sonido FX.

J.C. MAYERICK

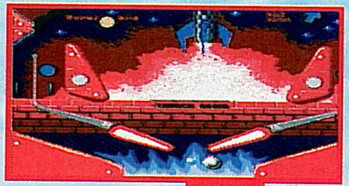


GRAFICOS	72
MUSICA	85
SONIDO FX	84
JUGABILIDAD	95

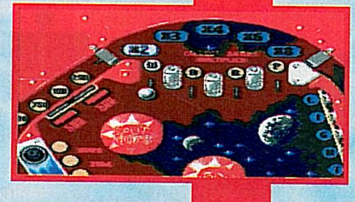
TOTAL

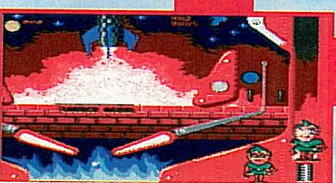
78

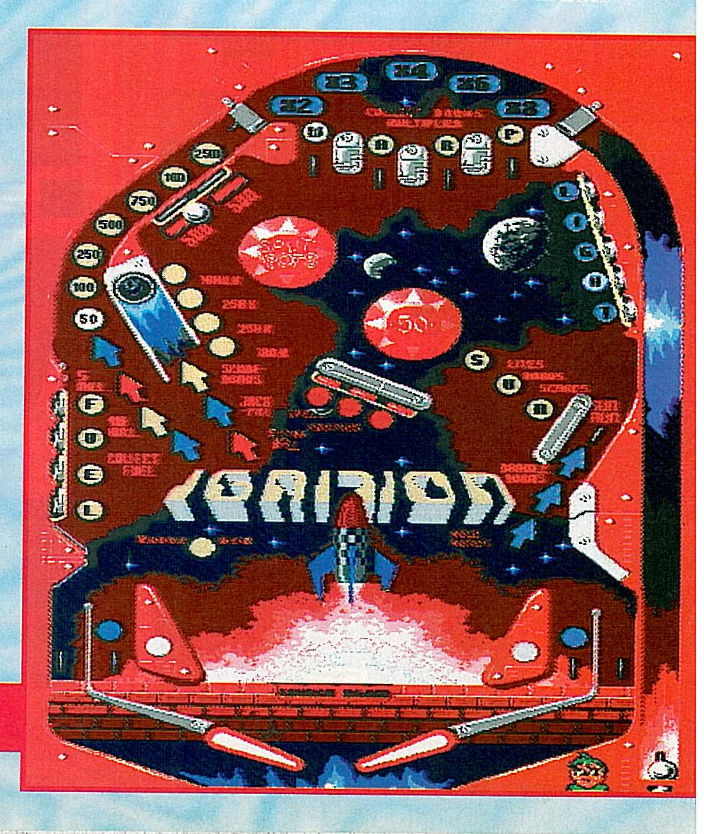
Sin ser demasiado espectacular, conserva todos y cada uno de los alicientes de los pinball, aprobando una de las asignaturas pendientes de las consolas.



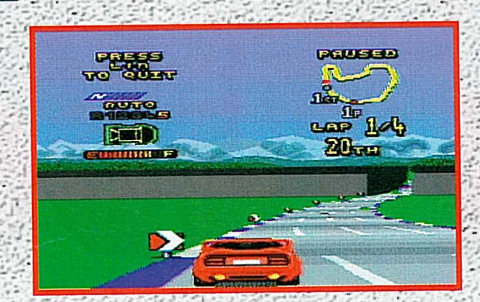








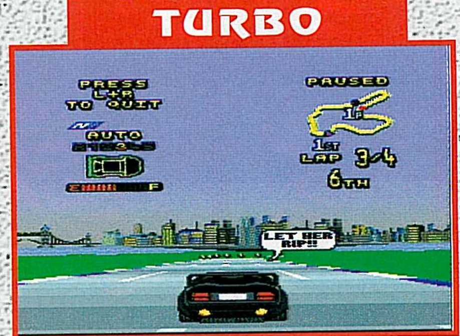




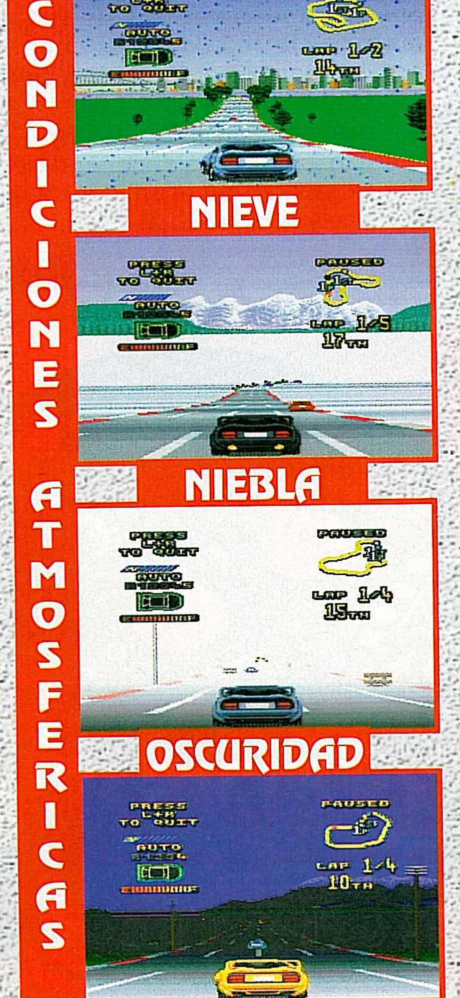


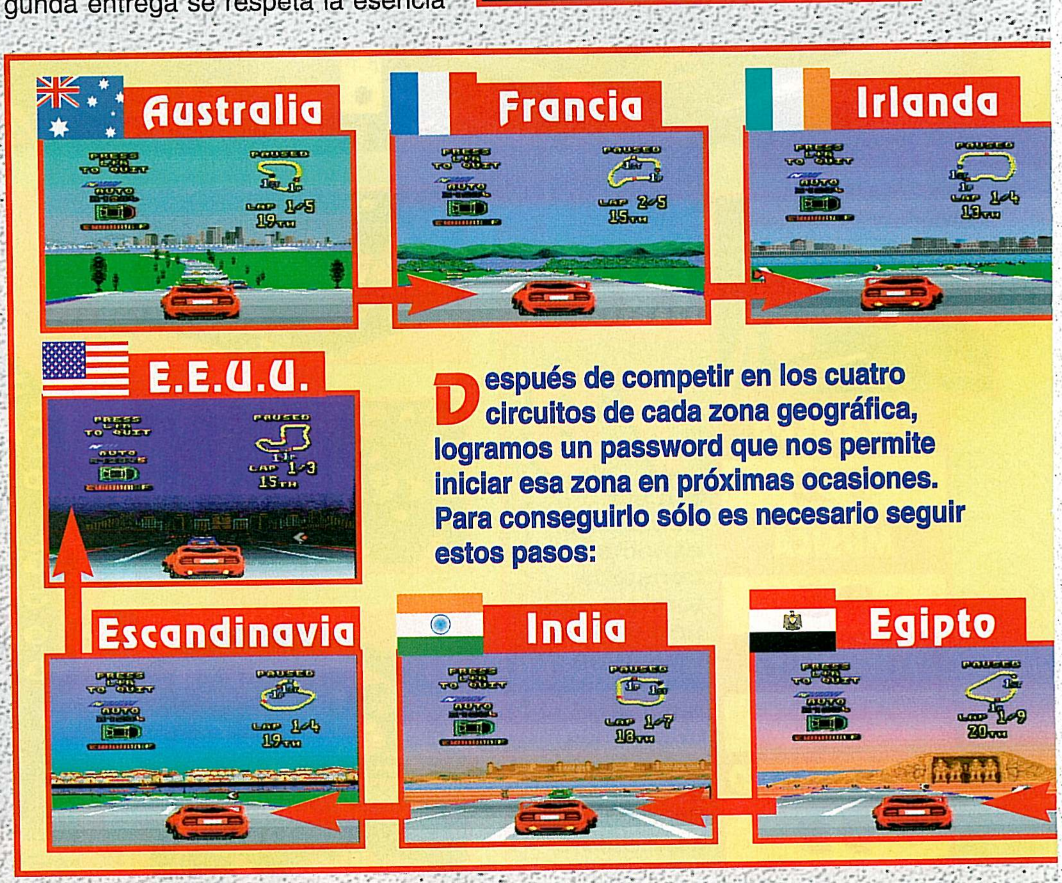
Kemco ha sumado a la jugabilidad que imprimió a TOP GEAR en 1992 un enorme avance en las rutinas gráficas y en la calidad de sus degradados. En sólo ocho megas, la compañía japonesa ha paliado carencias para renovar un clásico al que ha dotado de gran brillantez.

TURBO



TOP GEAR fue uno de los títulos pioneros en reproducir la emoción de las carreras en los 16 bits de **Nintendo**. El cartucho no destacaba por las características técnicas, pero su jugabilidad le hizo alcanzar una considerable repercusión. En esta segunda entrega se respeta la esencia



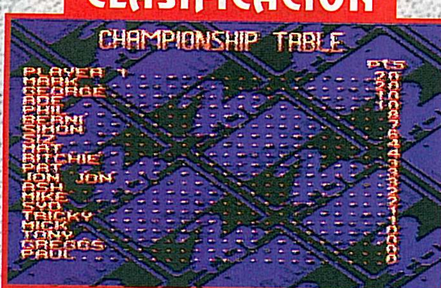


Después de competir en los cuatro circuitos de cada zona geográfica, logramos un password que nos permite iniciar esa zona en próximas ocasiones. Para conseguirlo sólo es necesario seguir estos pasos:

TOP GEAR 2

TIRA MILLAS

CLASIFICACION



general de su predecesor, añadiendo importantes mejoras que sitúan a este cartucho en la cúspide de los programas de su género. La opción para un jugador dispone de la pantalla completa, a diferencia del *Split Screen* de la primera versión, que se reserva para el modo de dos jugadores. La dificultad que hacía peligrar nuestro éxito en el cartucho original era agotar la barra de energía . En esta nueva entrega, debemos incluir en la lista de problemas los desperfectos sufridos por el vehículo durante el transcurso de la competición. Podemos adquirir un variado número de accesorios para protegernos de los golpes y para ampliar las prestaciones del automóvil, adaptándolas a las condiciones atmosféricas. Esta opción sustituye a la posibilidad de elegir entre cuatro modelos de coches con diferentes características.

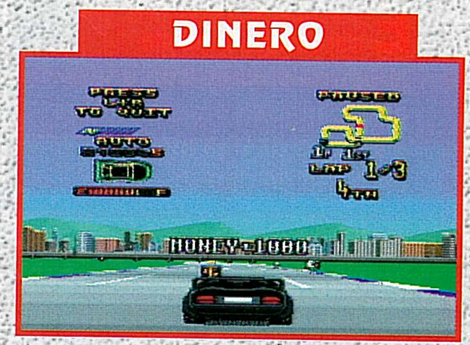
El sonido también ofrece una mayor calidad. Sobre todo debemos reseñar el avance experimentado por las ruti-



El Split Screen, para el modo de dos jugadores, divide la pantalla en dos partes (una para cada corredor).



DINERO



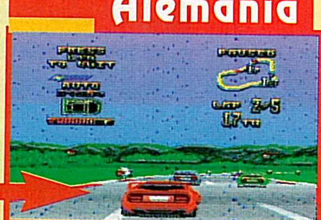
Sudamérica




Inglaterra




Alemania






Italia

PASSWORD



- Entrar en Continuar País y en Elegir País.
- Selecciona una nación y, cuando te pida el password, sal hasta Introducir password.
- Entra en Introducir password y aparecerá la contraseña para acceder a esa zona.


España



Suiza



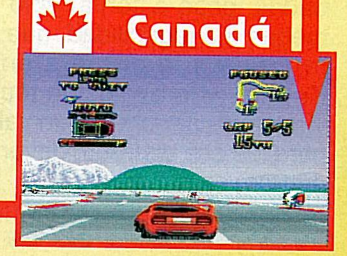

Japón



Grecia



Canadá



TOP GEAR 2



KEMCO
(GREMLIN)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1 ó 2
VIDAS: 1
CIRCUITOS: 64
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	86
MUSICA	85
SONIDO FX	85
JUGABILIDAD	90

- El modo de un jugador a pantalla completa.
- Gran cantidad de circuitos.
- Magníficos degradados.
- Mejora notablemente a su antecesor.
- El efecto de la iluminación en las pruebas nocturnas no está conseguido.

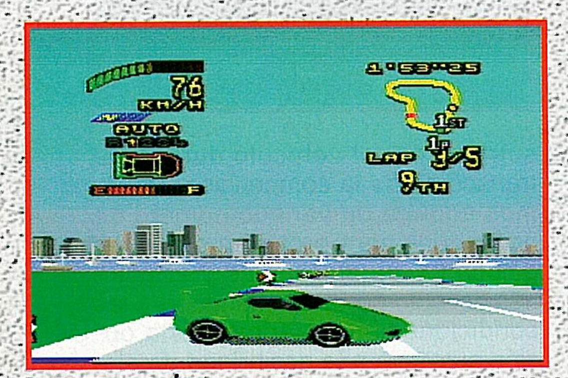
TOTAL 88

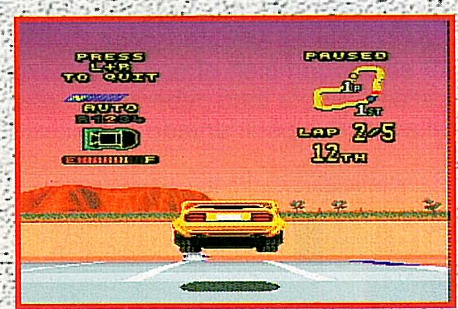
La compañía japonesa **Kemco** ha logrado superar con creces los aspectos técnicos que aparecían en el cartucho original, pero también ha sabido mantener su extraordinaria jugabilidad.

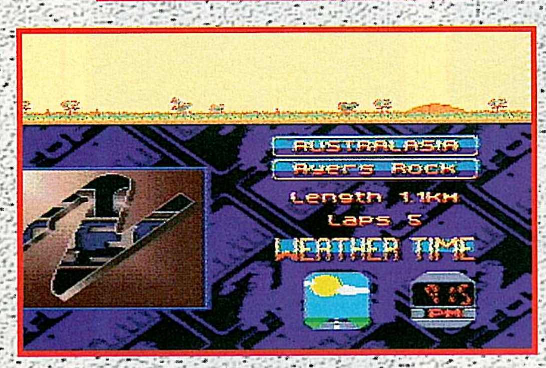
INGENIERIA

Es posible modificar las características de nuestro vehículo con una gran cantidad de accesorios a cambio de una módica cantidad de dinero.



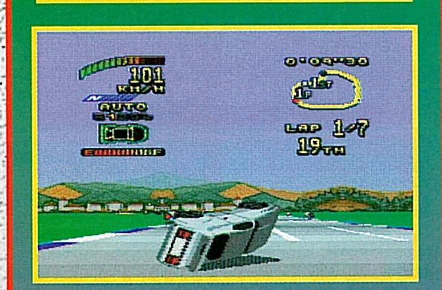




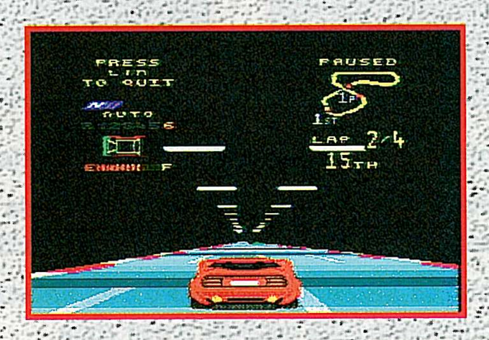


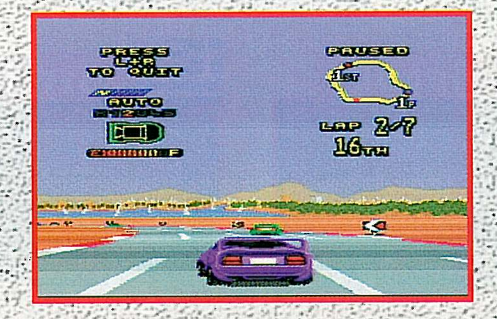
COLISIONES





A la hora de ponerte al volante deberás conjugar la audacia y la prudencia. Si el coche sufre muchos desperfectos por motivo de las colisiones puede peligrar nuestra continuidad en la prueba.





nas gráficas y los magníficos degradados, pese a contar sólo con ocho megas. La jugabilidad, que ya caracterizaba a la primera entrega de **Kemco**, y la evolución técnica convierten al cartucho en un valor seguro para los que disfruten devorando kilómetros.

JAVIER ITURRIOZ



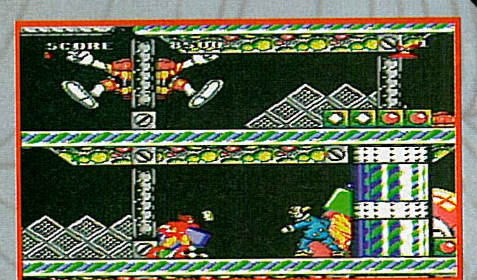
SPIDERMAN AND THE X-MEN

- F. EDGE (S. CREATIONS)
- JUGADORES: 1
- FASES: 12
- PASSWORDS: NO
- GRABAR PARTIDA: NO

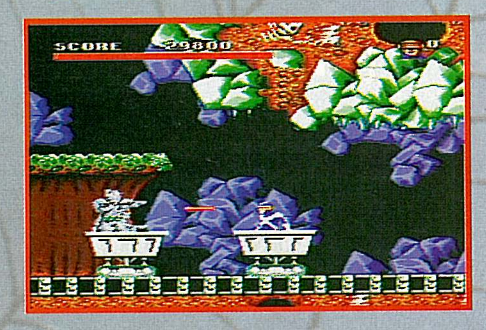
8 Mb

El famoso Hombre Araña vuelve a la carga. Lamentablemente, aunque el desarrollo del cartucho es muy semejante a la versión de Super NIntendo, el título para los 16 bits de Sega ha sufrido un importante descenso de calidad técnica respecto a su antecesor.



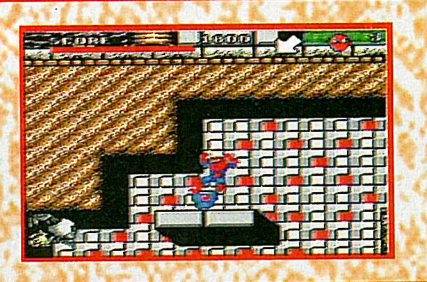


SUBETE POR LAS PAREDES





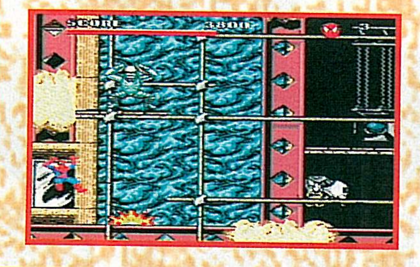




SPIDERMAN



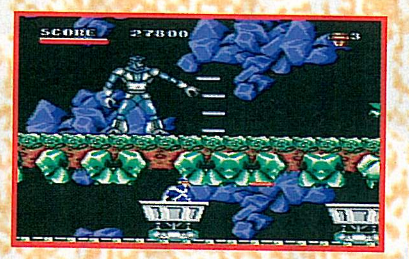
Puede salvar grandes distancias en el vacío gracias a su tela de araña. Su misión consiste en rescatar a sus compañeros de la Patrulla X utilizando su poderoso disparo arácnido.



CYCLOPS



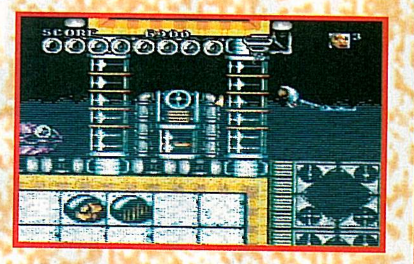
Scot 'Slim' Summers tiene su mayor arma en la mirada. Dispone de un visor hecho de rubí y cuarzo que le permite controlar su poder para lanzar mortíferos rayos por los ojos.



STORM



Ororo Munroe es la única mujer de la Patrulla X. Domina los fenómenos atmosféricos y otros misterios de la Naturaleza. Puede crear remolinos en el agua para zafarse de sus enemigos.



La compañía Flying Edge nos ofrece un juego devaluado por el tiempo: cualquiera de los productos punteros que hoy día pueblan el mercado de *Mega Drive* le supera técnicamente. Software Creations parece haber apostado por la ley del mínimo esfuerzo.
Al principio de la aventura Spiderman debe recoger varias minas, para lo que cuenta con la inestimable ayuda de su sentido arácnido. En la segunda fase podréis elegir entre los cinco miembros de la patrulla. Aquí comienza realmente la misión. Tendréis que superar dos fases, con enemigo final incluido, para alcanzar el último nivel. En él os enfrentaréis a Arcade, un villano que ha secuestrado a los compañeros de Spiderman.
A pesar de su pobre aspecto gráfico y la brusca animación de los personajes, su dificultad os enganchará y mantendrá pegados a la pantalla gritando los mayores improperios jamás imaginados.

R. DREAMER



La patrulla X-MEN ha sido atrapada por Arcade, un esquizofrénico villano. Spiderman debe rescatarles.

WOLVERINE



Su verdadero nombre es Logan. Posee unas garras de diamante y unos soportes artificiales en su esqueleto que le convierten en un terrible adversario a la hora de luchar.



GAMBIT



Su nombre es Remy Beaudreaux. Mueve objetos con la mente que explotan al impactar, dejándole el camino libre. Cuenta con un número determinado de cartas como munición.









Es una pena que reediciones como ésta aparezcan demasiado tarde. El tiempo le ha pasado factura y su único aliciente consiste en contemplar a los personajes de Marvel en otra aventura.

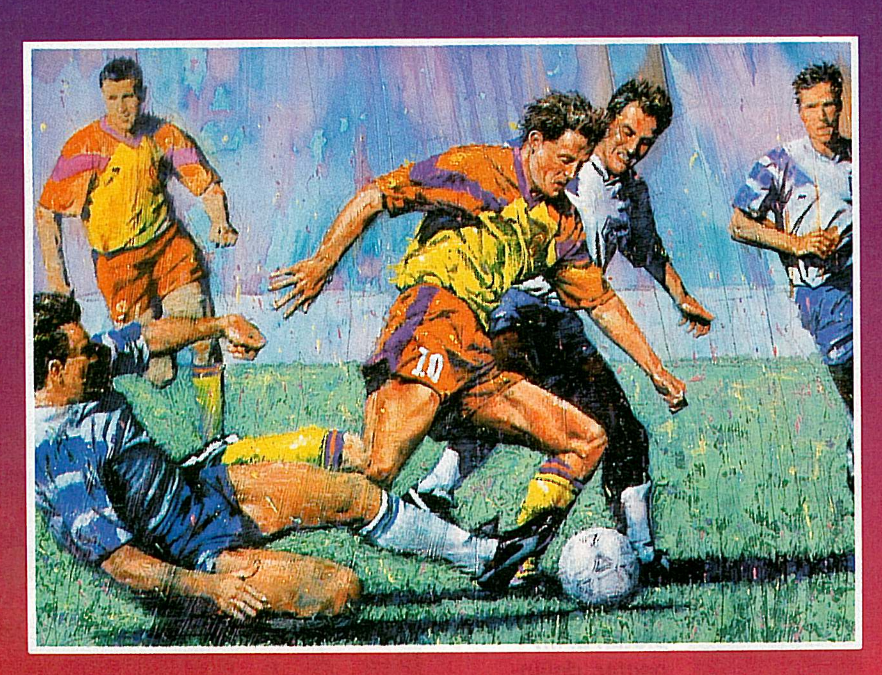
GRAFICOS	68
MUSICA	75
SONIDO FX	65
JUGABILIDAD	68



HUDSON SOFT (Probe)
JUGADORES: 1-2
FASES: 4
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO
8 Mb



VIRTUAL SOCCER



La proximidad del mundial de fútbol que se celebrará en Estados Unidos ha propiciado un auténtico aluvión de simuladores. Muchos todavía están por llegar pero la apuesta de Hudson Soft, VIRTUAL SOCCER, es un buen presagio de la fiebre que se avecina.

EL ULTIMO FICHAJE

Hudson Soft, grupo especializado en juegos para las consolas de **Nintendo**, ha creado **VIRTUAL SOCCER**, un cartucho balompédico que nace con la intención hacer sombra a los grandes de este género.
Este nuevo programa incluye 24 selecciones, aunque existe la posibilidad de crear ocho nuevos equipos determinando las características técnicas de sus jugadores. Entre los aspectos más destacados es necesario reseñar el efecto *zoom* en los balones aéreos, las rotaciones propias del modo 7 en ciertas jugadas (córneres y saques de banda) y una importante gama de opciones. Además, utiliza tres perspectivas diferentes (dos aéreas y una lateral) con variados ángulos de inclinación.
En las competiciones de Liga y Copa están especificados el número de conjuntos participantes. Los movimientos son rápidos, aportando una importante variación de posibles jugadas. Este hecho complica el juego de un modo considerable en un primer momento; no obstante, el cartucho gana muchísimo en interés a medida que se dominan por completo

ZOOM

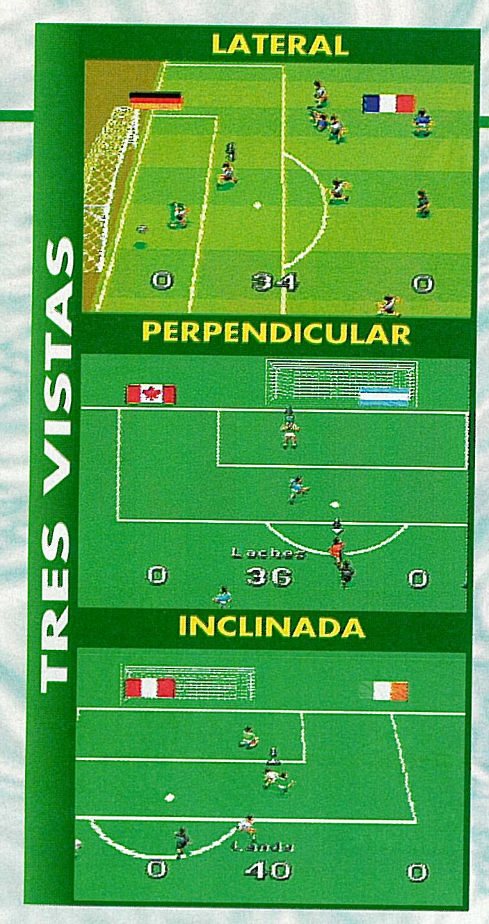


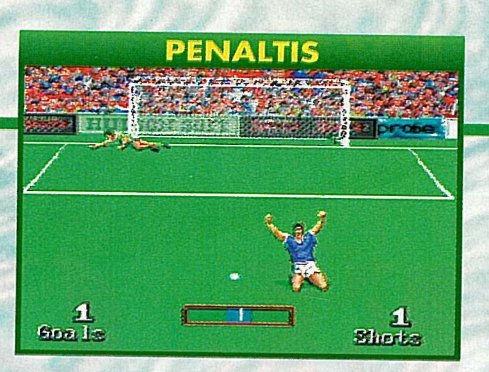
OPCIONES

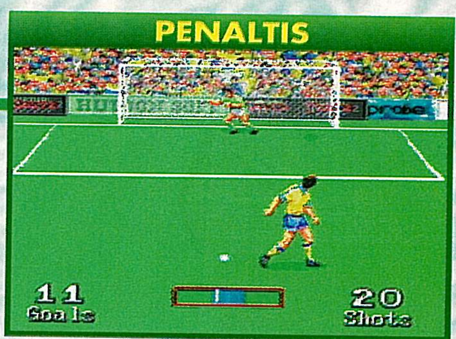


EL TIEMPO









Es una de las opciones más espectaculares. Incluye una barra central que, ajustada adecuadamente, permite controlar la precisión del disparo.







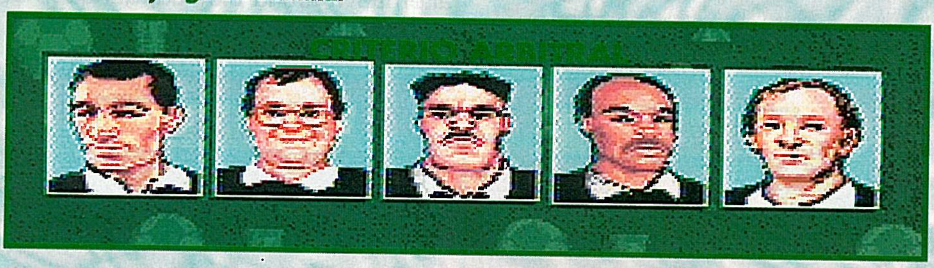
Cuando un jugador sufre una entrada fuerte puede ser retirado del terreno de juego en camilla.

las evoluciones de los contendientes. Uno de los principales defectos de los que adolece este cartucho radica en la escasa diversidad de acciones de los guardametas, pese a que se ofrece la opción de controlarlos de forma manual.

VIRTUAL SOCCER no logra la impresionante jugabilidad de SENSIBLE SOCCER ni la atrayente espectacularidad del FIFA INTERNACIONAL SOCCER para **Mega Drive** (cuya versión **Super Nintendo** no tardará mucho tiempo en llegar). Pero se trata de un interesante cartucho que conquistará a los más futboleros.

JAVIER ITURRIOZ





Lamentarse de la actuación arbitral constituye un recurso habitual para justificar una derrota. En VIRTUAL SOCCER esta excusa puede ser utilizada, ya que cortar el juego duro o la señalización de fueras de juego varía según el criterio del colegiado del partido.







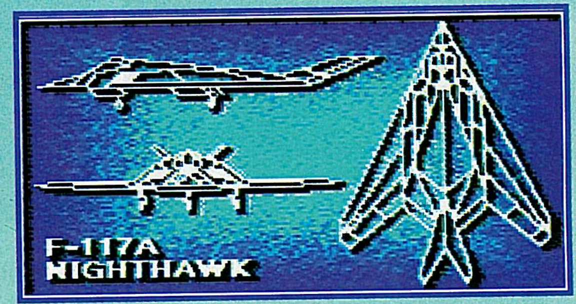


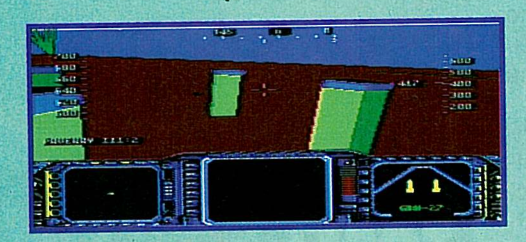
EL CAZA INVISIBLE

- ELECTRONIC ARTS
- JUGADORES: 1
- FASES: 30
- PASSWORDS: SI
- GRABAR PARTIDA: NO

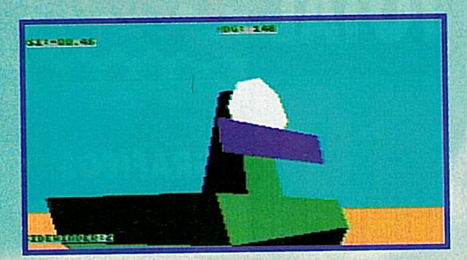
16 Mb

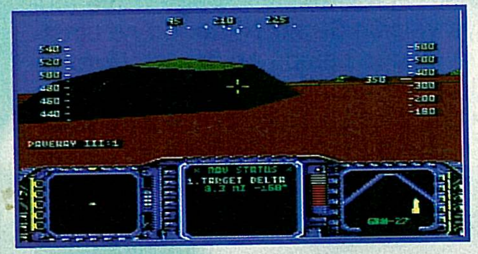
Michael Kosaka, el más prolífico diseñador de videojuegos de Electronic Arts y autor de exitosos títulos como JOHN MADDEN FOOTBALL y PGA TOUR GOLF, se introduce por primera vez en el mundo de la simulación aérea con F-117 NIGHT STORM, un cartucho que tiene como principal protagonista al impresionante caza invisible norteamericano.











MIG-29, el clásico de **Domark**, es el único antecedente válido de este género para ***Mega Drive***. Las limitaciones del pad de tres botones para esta consola hacían inviable el manejo de las decenas de opciones requeridas por los simuladores.
Los programadores de **F-117** tuvieron que decidir entre dos opciones a la hora de diseñar el juego: crear un auténtico simulador de vuelo o mantener la estructura del género (a base de gráficos vectoriales), pero con un desarrollo más arcade. La segunda alternativa fue la elegida, aunque no se han cumplido los objetivos.

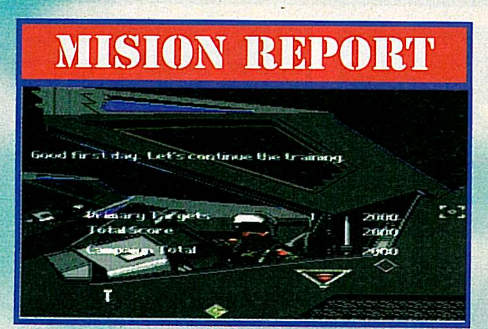
VISTAS EXTERIORES

Aunque el juego dispone de variadas vistas, las exteriores son indudablemente las más espectaculares de todas. En este sentido, el cartucho se merece una nota bastante alta.





MISION REPORT



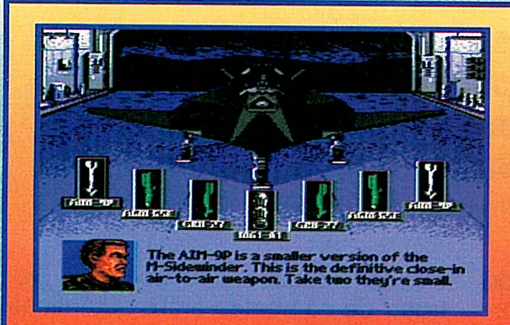
MODO CAMPAÑA





Debemos completar un total de 30 misiones antes de finalizar con éxito la aventura. Desde el Golfo Pérsico hasta Bosnia Herzegovina, pasando por Libia, Corea o Panamá; todos, absolutamente todos los escenarios, resultan muy complicados.

MODO ARCADE





Destruir el máximo número de enemigos en un determinado tiempo es el objetivo de este modo, que podría utilizarse perfectamente como entrenamiento.

NOMBRES



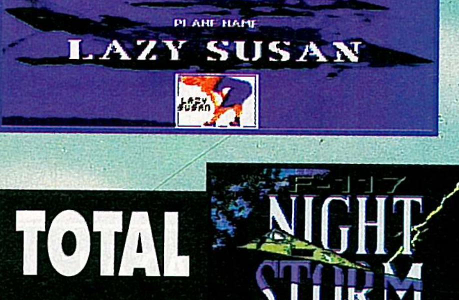
Podemos seleccionar antes de iniciar el juego entre el modo arcade o campaña. En el primero elegimos el número y la clase de enemigos, contando con un armamento infinito. En el segundo es el propio ordenador el encargado de asignar las distintas misiones, incluyendo los escenarios bélicos más recientes.

Para cumplir nuestro cometido disponemos de seis armas en virtud del objetivo perseguido. Cada armamento posee un sistema distinto de seguimiento y nosotros seremos los responsables de conducir el proyectil hasta el blanco en cuestión.

Las limitaciones de la ***Mega Drive*** para crear gráficos vectoriales sin la ayuda del chip VSP son notables, afectando de un modo especial a las animaciones. Aunque es preciso destacar la valentía de **Electronic Arts** al lanzar este cartucho, los decorados son sencillos, el sonido FX resulta mediocre y peca de escasa jugabilidad.

J. C. MAYERICK

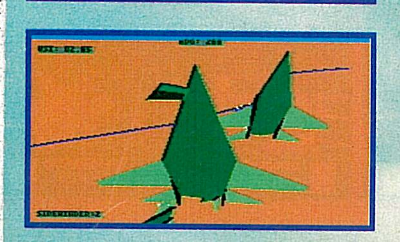
TOTAL



79

La tercera incursión de E.A. en los simuladores no ha sido afortunada. Las muchas opciones se han reducido a simples movimientos en el espacio y a disparar las armas.

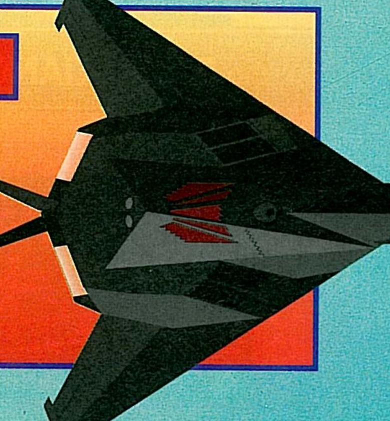
GRAFICOS	81
MUSICA	75
SONIDO FX	68
JUGABILIDAD	82

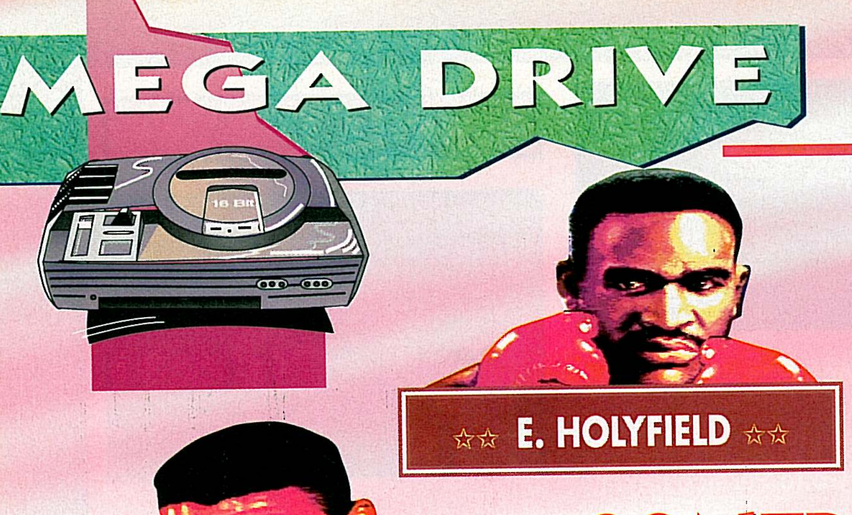


VISOR DE BOMBARDEO

Cada vez que lancemos un misil con guía láser, nosotros seremos los encargados de indicarle en esta pantalla la localización del impacto.



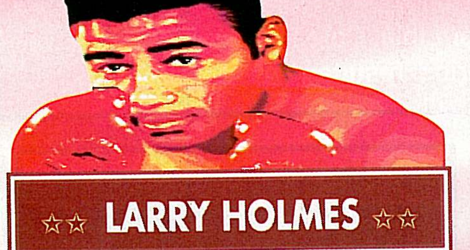






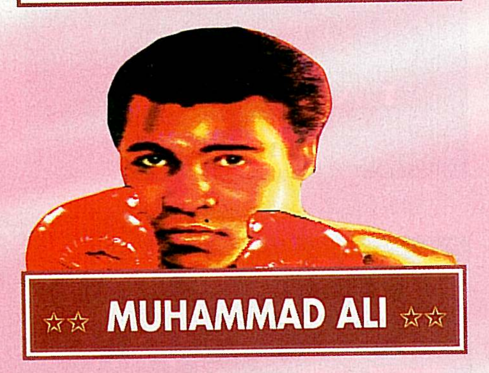






CONTRA LAS CUERDAS

¿Qué sucedería si las figuras históricas del boxeo coincidieran con las actuales estrellas en un mismo cuadrilátero? Este interrogante encuentra su respuesta en GREATEST HEAVYWEIGHTS, un cartucho que reúne a los ocho mejores púgiles de todos los tiempos.







El boxeo ha recalado en el mundo de las consolas con distinta suerte. Entre el amplio abanico de títulos existen muchos cartuchos para olvidar y muy pocos para rescatar del baúl de los recuerdos. Entre los últimos se encuentra EVANDER HOLYFIELD REAL DEAL BOXING para ***Mega Drive***, un juego que rompió con el desarrollo fosilizado de simuladores anteriores. Consciente de su buena técnica, **Sega Sports** ha recuperado sus rutinas para introducir variaciones gráficas y sonoras, añadiendo nuevas opciones. Así nace **GREATEST HEAVYWEIGHTS**.
Holyfield, actual campeón mundial, comparte cartel con siete míticos poseedores de la corona en diferentes etapas. De este modo, podemos disfrutar de combates entre auténticas glorias que, por obvios motivos de edad, nunca se han podido enfrentar.
Las opciones más destacadas de **GREATEST HEAVYWEIGHTS** son los combates de exhibición, el novedoso torneo reservado exclusivamente para las ocho figuras legendarias y la posibilidad de fomentar la carrera de un boxeador novato, determinando sus entrenamientos y las peleas que debe disputar.
Los enfrentamientos no han variado gráficamente. Los indicadores del estado físico de los púgiles y la perspectiva son idénticos. Sin embargo, es necesario destacar las magníficas

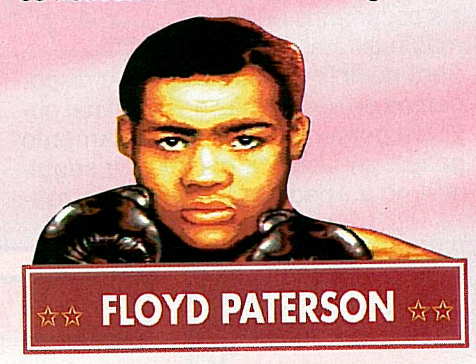
TORNEO



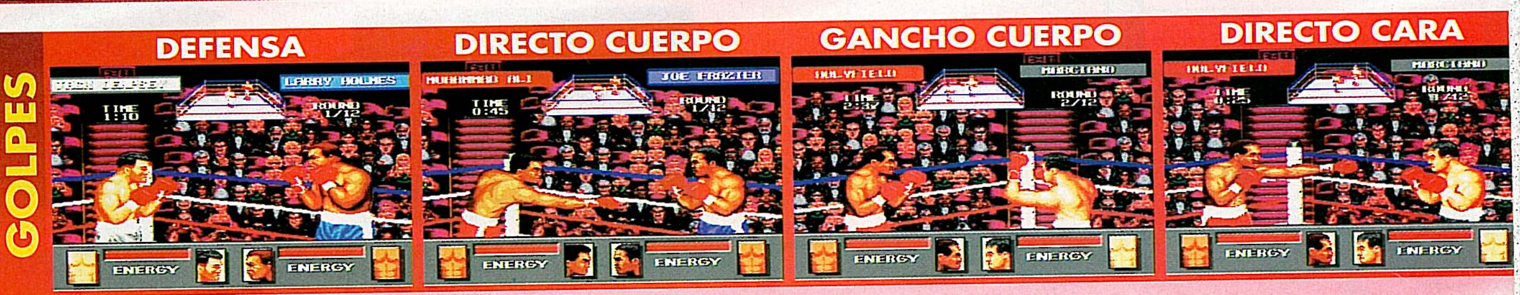


PERIODICO





GOLPES





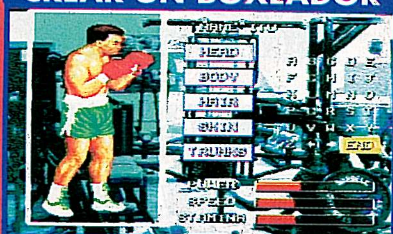
☆☆ JOE LOUIS ☆☆

☆☆ JACK DEMPSEY ☆☆

UNA VIDA EN EL CUADRILATERO

CREAR UN BOXEADOR





Una de las mejores opciones es la posibilidad de fijar las condiciones físicas y el aspecto de un boxeador a nuestro antojo.

ENTRENAMIENTO



Si ganas un combate puedes elegir tres ejercicios para perfeccionar tus condiciones; en caso de derrota, sólo dos. Una evolución adecuada permite alcanzar el primer puesto del ranking.

COMBATES Y RANKING

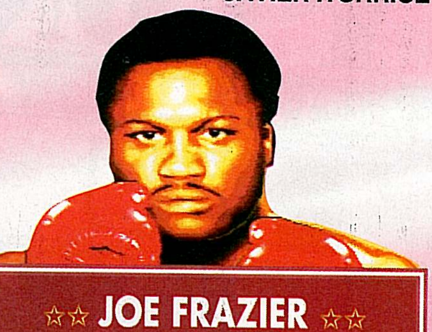


El púgil creado comienza en el puesto 30 del ranking. Si vence a un rival mejor colocado asciende en la clasificación. Un importante número de derrotas consecutivas puede suponer nuestra retirada.

ESTADISTICAS

digitalizaciones de los rostros de los protagonistas y el extraordinario sonido ambiente (efectos y comentarios incluidos). En definitiva, estamos ante una versión mejorada de un buen juego que permite modificar el rumbo de la historia para vivir los combates soñados por todos los amantes de este deporte. ¿Alguien se atreve a imaginar el dinero que pagaría Don King por una velada como esta?

JAVIER ITURRIOZ



☆☆ JOE FRAZIER ☆☆

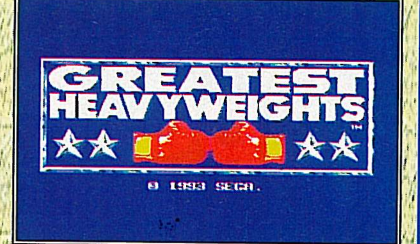
REPETICION



GANCHO CARA

UPERCUT

El cartucho incluye una gran variedad de golpes que aportan mucho realismo. Ya es posible enfrentarse a los grandes púgiles sin correr el riesgo de acabar magullado.



SEGA
(SEGA SPORTS)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1-2
VIDAS:
FASES: 3
CONTINUACIONES: SI
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	88
MUSICA	82
SONIDO FX	94
JUGABILIDAD	90

- La opción de crear a un boxeador.
- Reúne a míticos púgiles.
- Magníficos efectos de sonido.
- Gran diversidad de golpes.
- Pocas diferencias gráficas respecto a su antecesor.

TOTAL 90

Si EVANDER HOLYFIELD REAL DEAL BOXING ya era un buen cartucho, este nuevo título para ***Mega Drive*** supera el resultado anterior al incluir imágenes digitalizadas, buenos efectos de sonido y, especialmente, la presencia de ocho grandes leyendas del cuadrilátero.


MEGA DRIVE
LOS super del 93
A ALADDIN
VIRGIN
B GUNSTAR HEROES
SEGA
C MORTAL KOMBAT
ACCLAIM
D SENSIBLE SOCCER
SONY
E STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION
CAPCOM
MASTER SYSTEM
LOS super del 93
A ASTERIX 2
SEGA
B KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
ACCLAIM
C MICKEY MOUSE 2
SEGA
D RAINBOW ISLANDS
SEGA
E STAR WARS
U.S. GOLD
MANDANOS TU VOTO
Y CONSIGUE
TU 3DO
GAME GEAR
LOS super del 93
A CHUCK ROCK II
CORE
B JUNGLE BOOK
VIRGIN
C MORTAL KOMBAT
ACCLAIM
D ROBOCOD
U.S. GOLD
E STAR WARS
U.S. GOLD

LOS Super del 93

En 1992 se institucionalizaron los premios SUPER a los mejores videojuegos de cada año. Durante el 93 han sido muchos y de muy buena calidad los cartuchos aparecidos en el mercado. Sin embargo, no todos pueden obtener uno de nuestros galardones.

Necesitamos tu experta opinión para escoger aquellos juegos que merecen el título de SUPER DEL 93. Cinco son los títulos nominados por los miembros de la redacción de SUPER JUEGOS.

Rellena este cupón con todos tus datos, tachando con una cruz la casilla correspondiente al juego que consideres el SUPER de cada consola. Envíalo, antes del 14 de abril, a Ediciones Mensuales S. A. Revista Súper Juegos (C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid) indicando en una esquina del sobre LOS SUPER DEL 93.

¡¡SORTEAREMOS ESTE FANTATICO 3DO ENTRE TODOS LOS CUPONES RECIBIDOS!!

Distribuido por ☎ (976) 563 404 LASP S.L.

LOS Super del 93

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección .... C. Postal ....

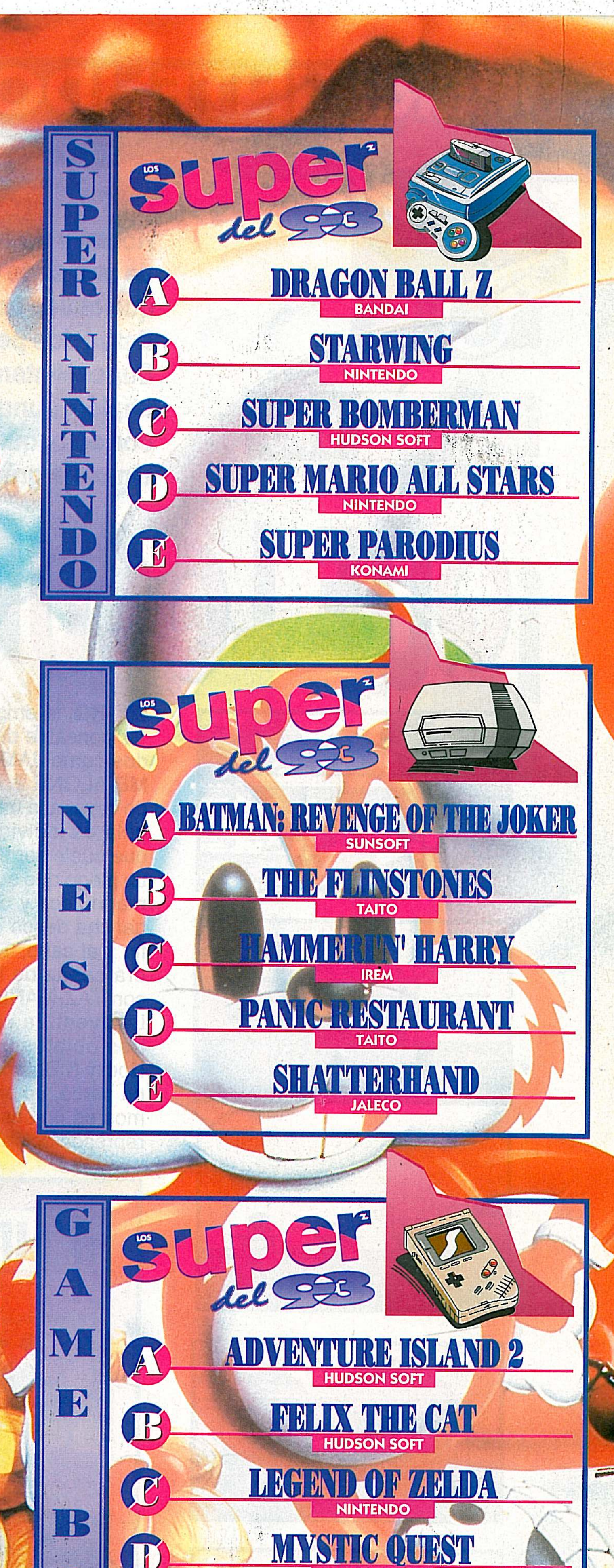
Población ....

Provincia ....

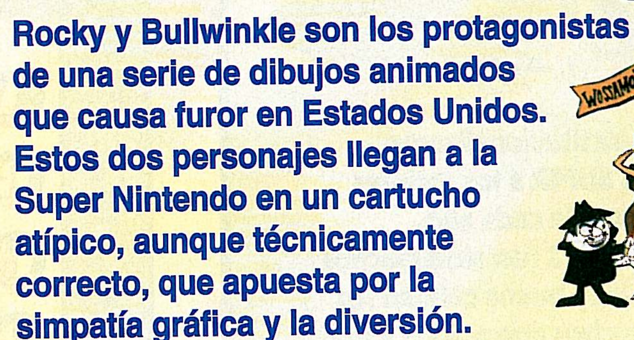
Teléfono .... Edad ....

Consola que posees ....

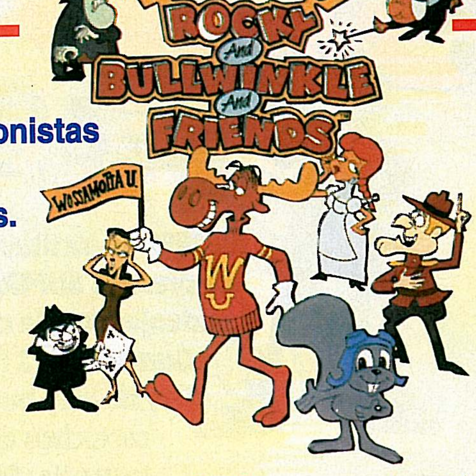
SUPER						
	MEGA DRIVE	A	B	C	D	E
	MASTER SYSTEM	A	B	C	D	E
	GAME GEAR	A	B	C	D	E
	SUPER NINTENDO	A	B	C	D	E
	NES	A	B	C	D	E
	GAME BOY	A	B	C	D	E





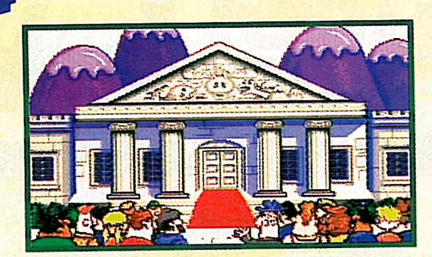


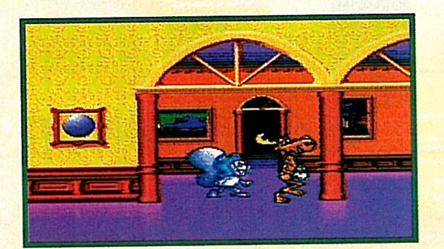
Rocky y Bullwinkle son los protagonistas de una serie de dibujos animados que causa furor en Estados Unidos. Estos dos personajes llegan a la Super Nintendo en un cartucho atípico, aunque técnicamente correcto, que apuesta por la simpatía gráfica y la diversión.



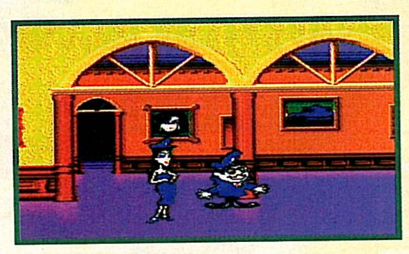
T-HQ (T-HQ)
JUGADORES: 1
FASES: 10
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO
8 Mb

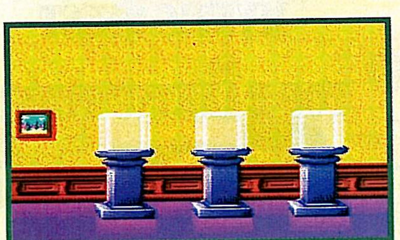
¡QUE LOCURA DE FAUNA!





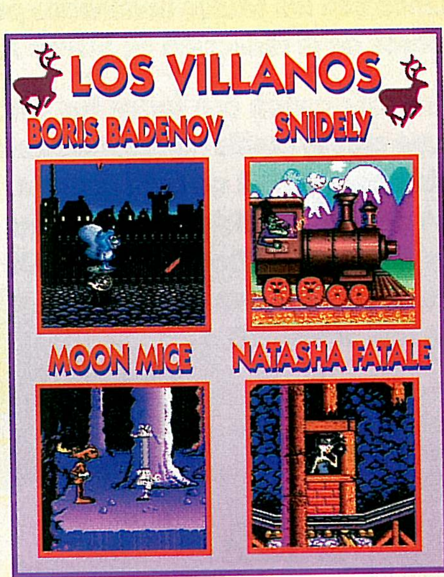






T-HQ, la empresa californiana responsable de títulos poco agraciados como JAMES BOND JR. o HOME ALONE 2, ha sido la encargada de llevar a la pantalla a estos dos singulares individuos. En contra de lo que suele ser su norma, ha realizado un juego que además de poseer unos magníficos y coloristas gráficos engancha desde el primer momento. Al fin y al cabo, **T-HQ** ya demostró que era capaz de hacer grandes cosas con TAZ-MANIA.

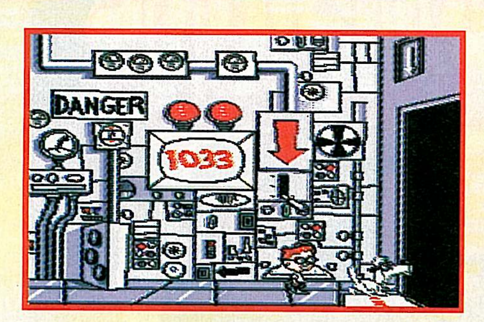
La aventura consiste en recuperar tres objetos sustraídos del museo Rocky & Bullwinkle. Debemos buscar un barco, un bidón y lo que presumimos es un sombrero, puesto que su representación gráfica no es muy cla-













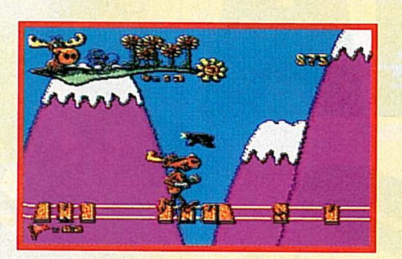


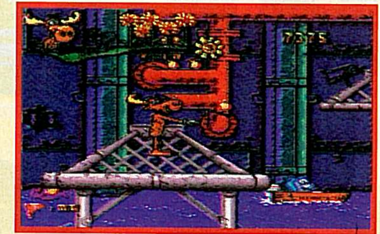




ra. Los objetos están distribuidos en diez niveles agrupados en tres fases generales. Al final de cada una de ellas, aparecerá uno de los objetos con su torpe enemigo final.
Durante la misión aparecerán todos los personajes de esta serie. Aunque no disponemos de mucho armamento, con los protagonistas podremos saltar y lanzar las frutas recogidas por el camino.
Sumergirnos en la acción de un arcade de plataformas no será complicado con ROCKY & BULLWINKLE. Sus personajes, sus gráficos, sus scrolls y su calidad hacen que sea un buen cartucho. En el apartado técnico encontramos un pequeño defecto: la simplicidad de sus músicas resulta muy repetitiva.

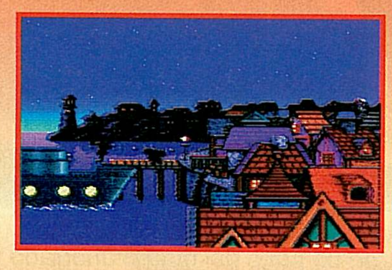
J. C. MAYERICK





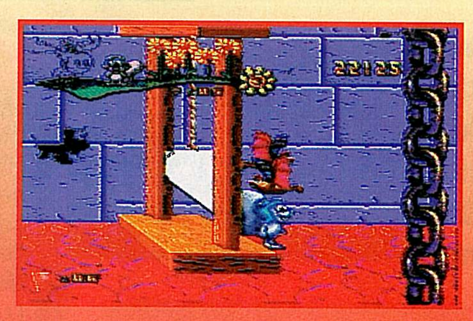
Durante el desarrollo del juego irán apareciendo todos los personajes de esta serie televisiva.



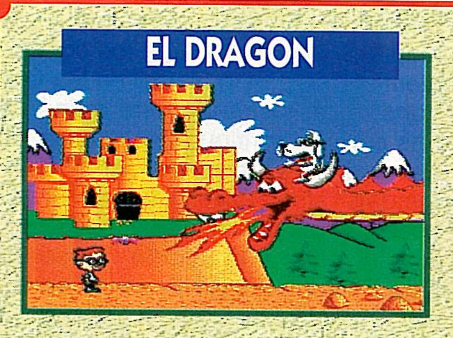














Al comenzar la aventura entraréis en una habitación con doble cara. A esta zona sólo se puede entrar tres veces y las posibilidades de ganar una vida son las mismas de perderla.



TOTAL

79

T-HQ ha creado un juego que, sin llegar a despuntar en ningún aspecto técnico, responde perfectamente a los requerimientos mínimos de calidad y diversión exigibles.

GRAFICOS	80
MUSICA	72
SONIDO FX	75
JUGABILIDAD	85

LUCHA de GIGANTES

Inmerso en comparaciones esotéricas para dirimir cuál es mejor cartucho de lucha de todos los tiempos, ETERNAL CHAMPIONS avanza demostrando una calidad técnica sobresaliente: 24 megas de acción pura y dura.



TIEMPOS NUEVOS, JUEGOS SALVAJES

THE SCOPE

Si la irrupción de STREET FIGHTER II C.E. para *Mega Drive* hizo morderse la lengua a los detractores de esta consola, ETERNAL CHAMPIONS consagra este género en los 16 bits de Sega. Sprites descomunales, banda sonora antológica, escenarios apocalípticos y una galería de movimientos especiales y magias que rozan los límites de la fantasía hacen de este juego un banquete visual sin precedentes. La dictadura de los Ryu, Ken o Chun-li está seriamente amenazada. ¿Defectos? Quizás el impersonal diseño de los personajes y la dificultad al luchar contra la máquina. Pero estos fallos son *pecata minuta* cuando nos topamos con un cartucho excepcional; lo mires por donde lo mires y pese a quien pese.

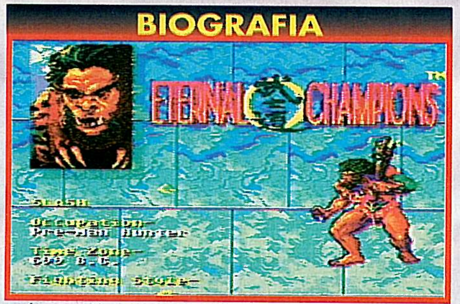
Con un poco del dinero ahorrado y algo del que se dejó mi madre *olvidado* en el bolso, por fin me he podido comprar **ETERNAL CHAMPIONS**. El comienzo es realmente prometedor, ya que cada vez que lo conecto a mi consola veo como uno de los personajes destroza el logo de **Sega** típico de las presentaciones (¿alguna deuda de juego quizá?). En el menú principal puedo seleccionar el número de jugadores, conocer la historia del torneo y saber cuál es la biografía de cada uno de los contendientes. ¡Ah!, justo al final se lee Options; seleccionando este menú se nos permite configurar el mando, ya sea de 3 o de 6 botones, variar la velocidad (*slow*, *normal* y *overdrive*), escuchar las musiquillas y los FX. Ahora, paso a la acción. Pulso en One Player y aparecen varias opciones: Fight, Battle Room y Training. El significado de la primera es obvio y, como soy un tipo de naturaleza emprendedora, me decido a probar las

BATTLE ROOM

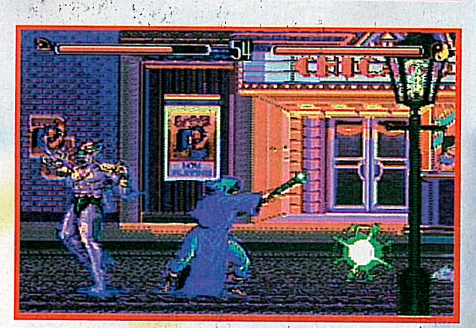


otras dos. Battle room es como un modo versus frente al ordenador, pero con la dificultad añadida de que se desarrolla en un escenario activo; es decir, que participa en la pelea. Antes de cada combate seleccionaremos los efectos que queremos incluir en dicho decorado: sierras volantes, trampas o bombas. Estos afectarán por igual a mi luchador y a sus enemigos. En Training se me ofrece la posibilidad de combatir frente a una esfera móvil (Dexterity Sphere), luchar contra el holograma de un enemigo del juego (Holo-Trainer) o aumentar mi destreza en un golpe determinado con la misma esfera de antes (Practice Sphere).

Vaya, ahora que iba a ponerme a jugar, me dice el pesado de mi hermano que él también quiere (no sabe la paliza que le espera). No merece la pena reparar en tan pequeñas molestias... Pues nada, me dirijo a la opción Two players y compruebo con



BIOGRAFIA



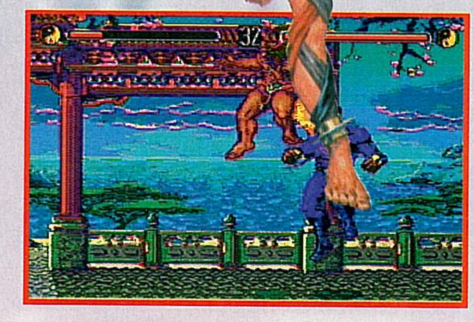


OPCIONES

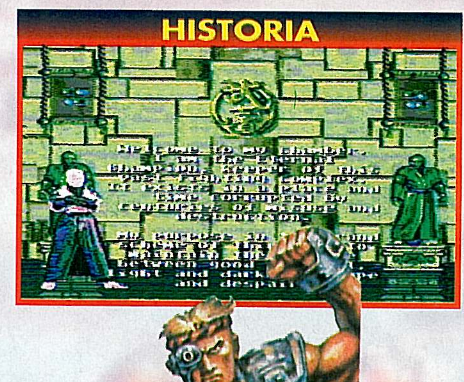


TOURNAMENT





HISTORIA





LUCHADORES ANONIMOS

Sinceramente, las diferencias registradas por ETERNAL CHAMPIONS y su antecesor en la lista de producciones de Novotrade es evidente. De CYBORG JUSTICE al juego que nos ocupa dista un abismo. ETERNAL CHAMPIONS posee 24 megas que justifica con creces, introduciendo docenas de llaves escondidas, animaciones notables (no sobresalientes) y numerosos y variados modos de juego que pueden convertir cada partida en una experiencia única. Aún así, y después de cantar todas sus excelencias técnicas, ETERNAL CHAMPIONS se relaja en el carisma de sus protagonistas, perdidos en un mar de dudas que el usuario, por muchas partidas que realice, no acaba de aprender. Excelente técnicamente, divertido, pero poco familiar.

J.L.SKYWALKER

ETERNAL CHAMPIONS

CALIDAD SIN CARISMA

NEMESIS

Novotrade, autores del plomizo DOLPHIN, atacan de nuevo (nunca mejor dicho) con lo que prometía ser el mejor juego de lucha creado para la *Mega Drive*. Lo tenían todo a su favor: 24 megas de potencia, unos sprites gigantescos y un mando de seis botones, pero les ha salido un arcade de lucha normalito y simpático. El problema radica en el diseño de los personajes, de buena factura, pero sin carisma. ¿Imaginas un juego de lucha en el que una señora se liara a guantazos con la carnicera de la esquina? Entonces, ¿a qué viene enfrentar un habitante de la Atlántida contra un gángster armado con un candelabro oxidado? Si te gustan a rabiar los juegos de lucha, cómpralo. Si no, es mejor esperes al *beat'em up* definitivo.

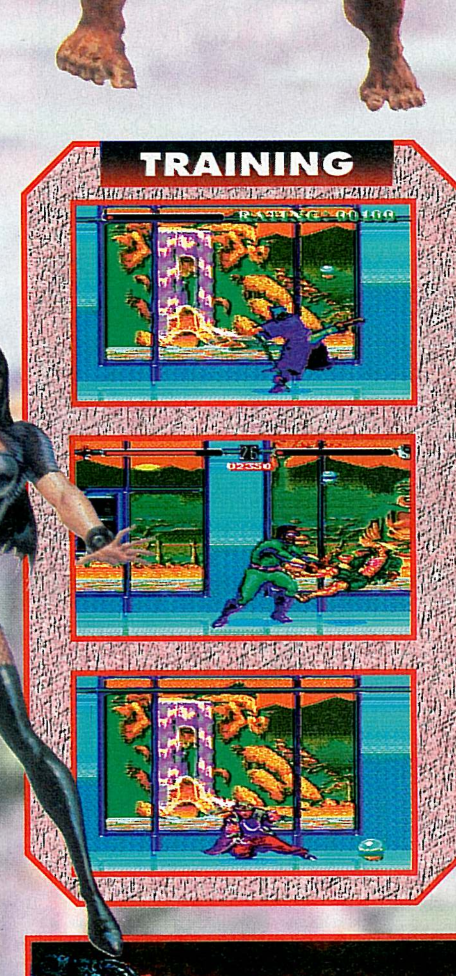


sorpresa que hay tres formas de competir, modificando, además, un montón de características de los luchadores. Así, los jugadores pueden variar de 0 a 8 la efectividad de los ataques de cada personaje, activar o desactivar los movimientos especiales, elegir el escenario de combate, seleccionar la velocidad de juego, o incluso accionar el Instant Replay.

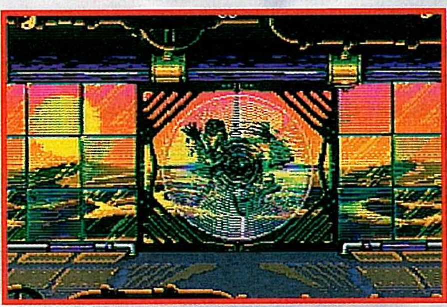
Las tres modalidades de competición de dos jugadores simultáneos se llaman Round-a-bout, Single Elimination y Double elimination. La primera es un modo versus normal y las otras dos consisten en múltiples enfrentamientos contra todos los luchadores, hasta llegar al campeón en una o dos rondas. En estas dos últimas modalidades pueden participar hasta 32 jugadores distintos.

No cabe duda que los 24 megas de exquisiteces técnicas encumbrarán a **ETERNAL CHAMPIONS**

La exquisitez técnica en el diseño de todos los personajes es un factor predominante en el cartucho.



TRAINING









SEGA
(NOVOTRADE)
MEGAS: 24
JUGADORES: 1 o2
VIDAS: 1
FASES: 10 COMBATES
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO



a las primeras posiciones de las listas de éxito en muy poco tiempo. La originalidad de sus magias y golpes, los escenarios cinematográficos y la inusual suavidad de todos los movimientos de los luchadores, son los puntos fuertes de un cartucho que no debéis dejar escapar.

THE SCOPE

PERDIDO EN UN MAR TECNOLOGICO

Hace casi un año se oyeron rumores sobre un nuevo juego de lucha: ETERNAL CHAMPIONS. Los responsables eran Novotrade, culpables de cataclismos del calibre de ECCO THE DOLPHIN y alguna creación para Amiga. Sus premisas quitaban el sueño: nueve luchadores, 24 megas, sprites gigantes, animaciones semifluidas, docenas de movimientos y una cantidad de opciones casi infinita. Todo presagiaba el fin de la dictadura STREET FIGHTER 2. El resultado ha sido una gran perfección técnica que no oculta el poco carisma de sus personajes, las excesivas opciones y la ensaladilla cromática de los escenarios. A pesar de estar entre los cinco mejores juegos de lucha para Mega Drive, le pierden sus pretensiones tecnológicas.

THE ELF

GRAFICOS	91
MUSICA	88
SONIDO FX	90
JUGABILIDAD	90

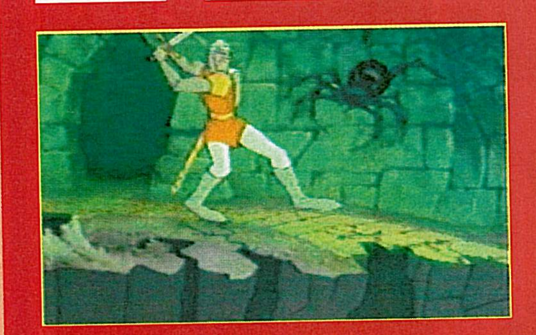
- Magias muy espectaculares y originales.
- Muchas opciones.
- Escenarios de leyenda.
- Los *fatalities*.
- Las continuaciones te mandan un par de personajes atrás.
- Nueve personajes no son muchos para un juego de 24 megas.

TOTAL 90

ETERNAL CHAMPIOS es un gran juego. **Novotrade** ha vuelto a demostrar que, además de ser un especialista en eso del plataformeo, tiene también mucho que decir en los otros géneros. No pases sin él.



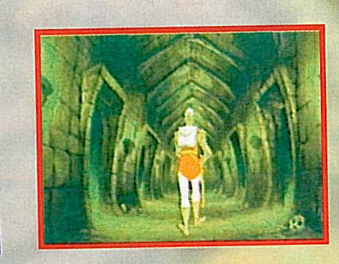




DRAGON'S LAIR

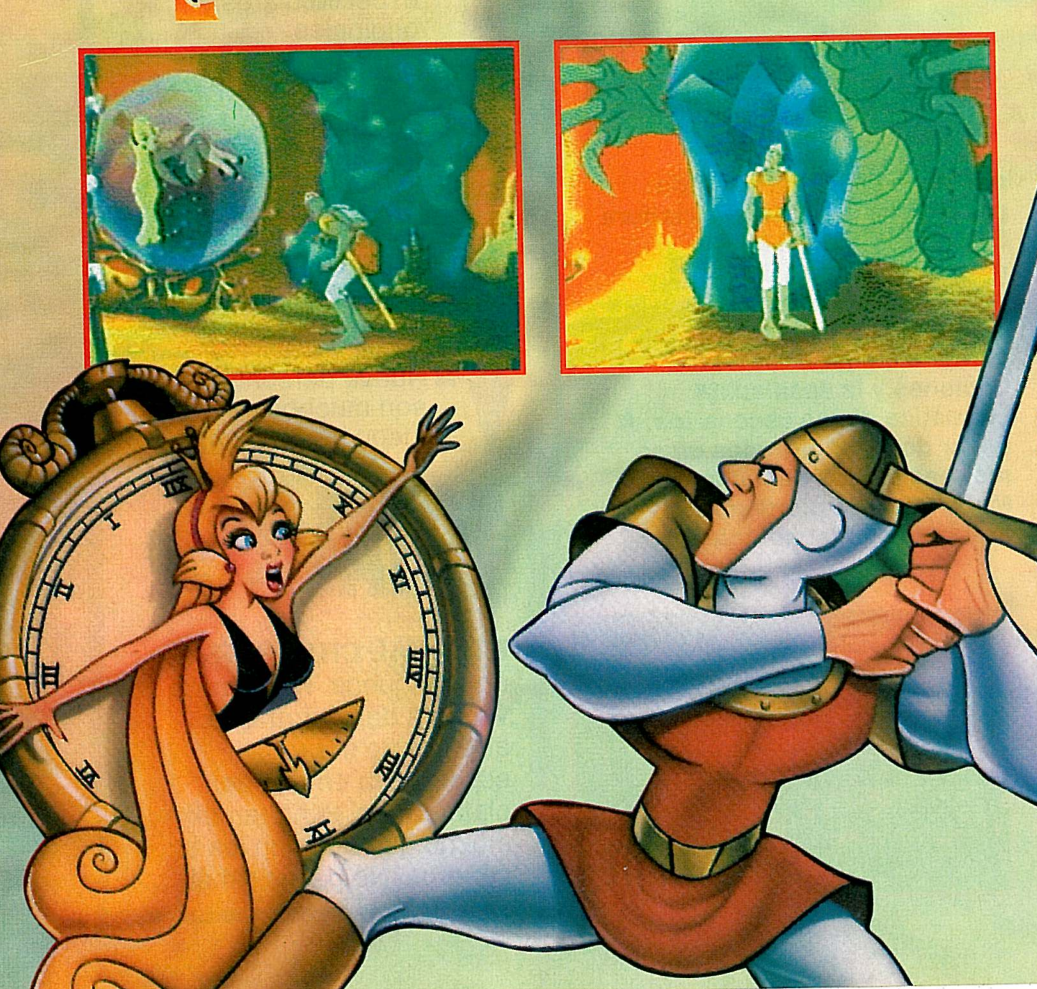
arcade

Hace más de diez años que Sullivan Bluth lanzó al mercado de las recreativas el primer videojuego que utilizó el láser. El primer personaje que apareció en dicho formato fue Dirk El Intrépido. Ahora, el caballero medieval aparece en el Mega CD.





TODO UN CABALLERO



Aquel título cosechó un rotundo éxito gracias, principalmente, a la novedad que suponía el jugar con auténticos dibujos animados. A DRAGON´S LAIR le sucedieron segundas partes, e incluso adaptaciones tan conocidas como SPACE ACE.

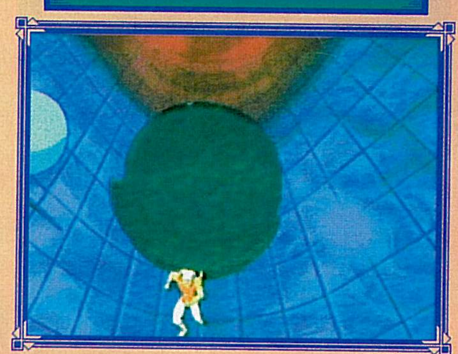
Hoy, por fin, la tecnología láser es una realidad en el mundo doméstico, aunque ha llegado con un poco de retraso al campo de los videojuegos. La aparición del *Mega CD* ha propiciado que aquellos títulos, ya versionados con distinta suerte para algunos ordenadores (*Amiga*, *Atari St*, *PC* y *8 bits*), quedasen anticuados. La entrega para las máquinas menores no merece ni ser mencionada, ya que cualquier parecido con el juego original es pura coincidencia. Por el contrario, las versiones para *Amiga*, *Atari ST* y *PC* conseguían acercarse a la calidad de



BOLAS GIRATORIAS



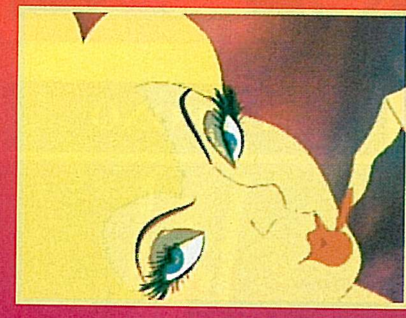


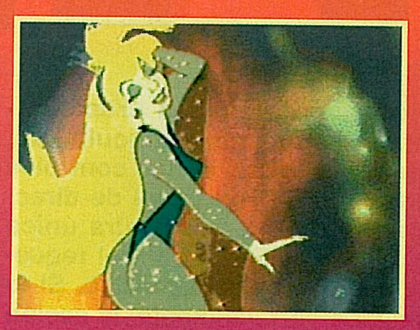


DAPHNE









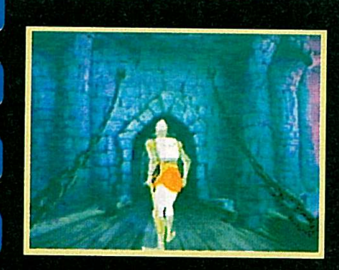
la Coin-Op de Sullivan Bluth, aunque sin las animaciones que la tecnología laser y, en concreto, el *Mega CD* pueden ofrecer.
Para todo aquel despistado que todavía no conozca el argumento del juego en cuestión, diremos que Dirk, el protagonista de la aventura, debe ir en busca de la princesa Daphne, que ha sido raptada por Singe (el malvado dragón de nuestras pesadillas). Para ello, debemos desplazarnos hasta el castillo de nuestro *amigo* el Dragón, donde nos esperan un total de 26 pruebas que debemos



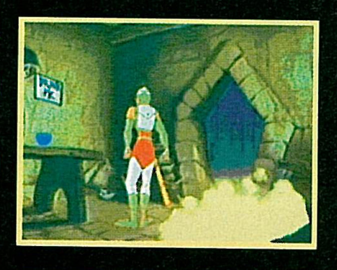


CORREDOR



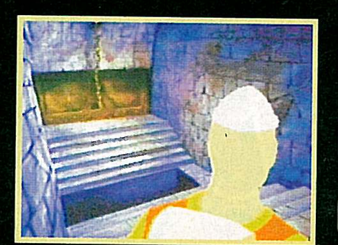


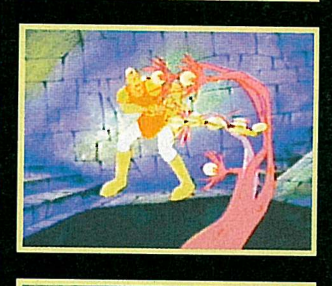


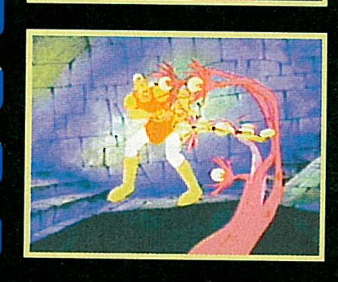












BEBEME

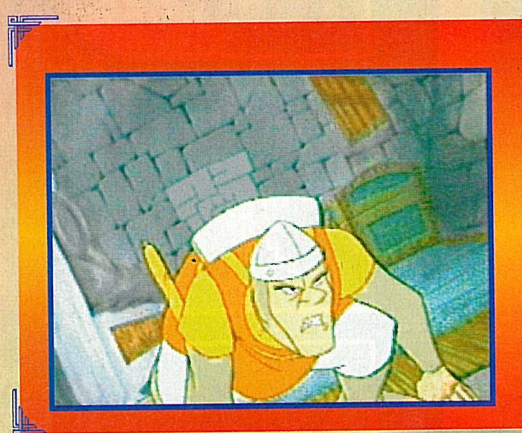


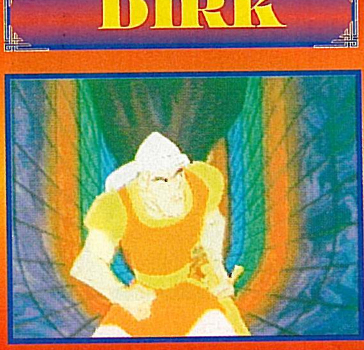


EL CABALLERO



DIRK





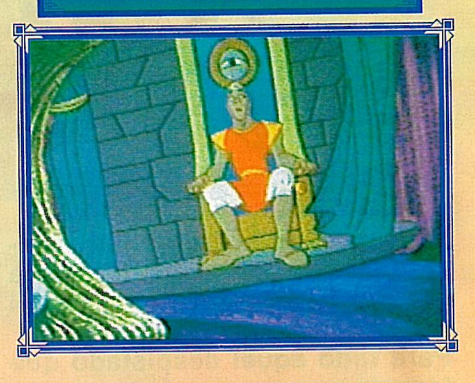


EL REY

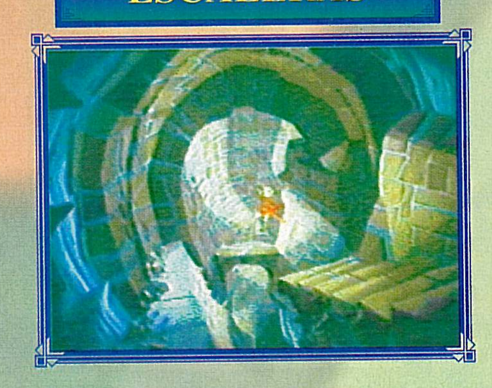


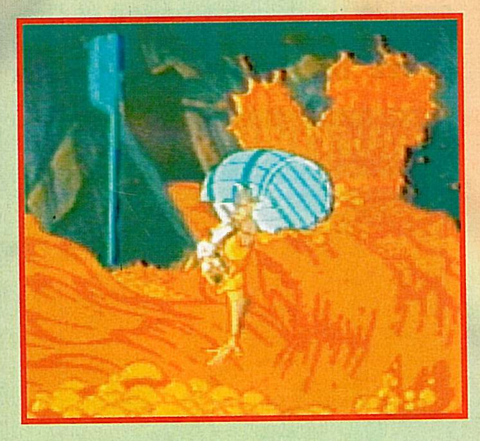
afrontar con máxima precisión. Para superar tantas dificultades, sólo disponemos de los controles que nos brinda el panel de dirección y el botón B. Nuestra única misión es pulsar el control requerido en el momento preciso. Si lo hacemos correctamente, la acción continuará. En caso contrario, veremos una bonita secuencia en la que nuestro pobre caballero es desintegrado o reducido a huesos (por mencionar sólo algunas de las escenas más espectaculares).

EL TRONO



ESCALERAS



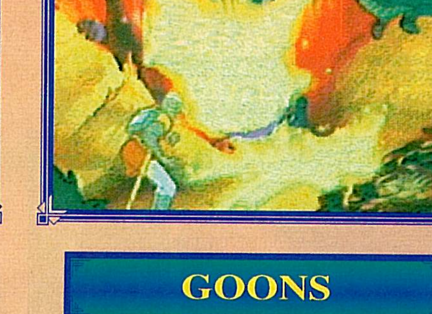


ESPECTRO



DRAGON´S LAIR





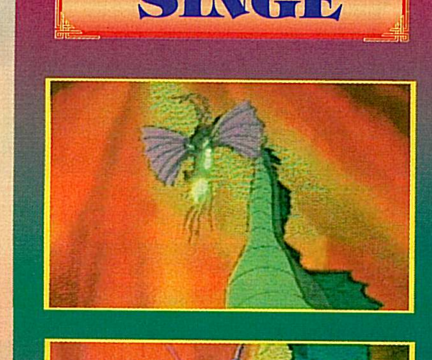
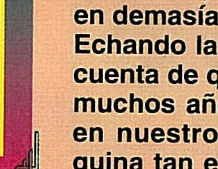
ESTATUA



GOONS



SINGE



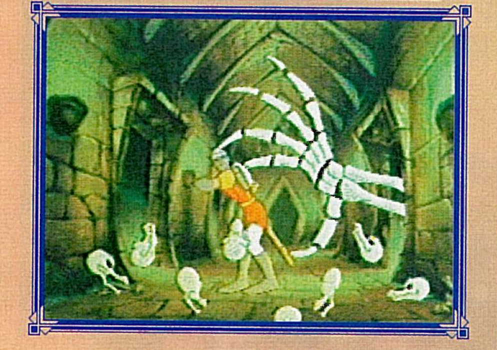
Este sistema tan extraño (pero tan extendido en el mundo del *Mega CD*) es el responsable de que estos juegos, a pesar de su espectacularidad, nunca hayan gustado en demasía a los usuarios.
Echando la vista atrás, nos damos cuenta de que han sido necesarios muchos años para poder disfrutar en nuestros hogares de una máquina tan espectacular como esta.



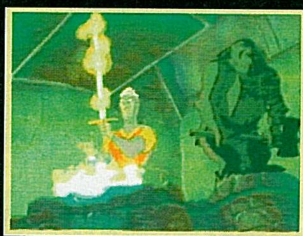
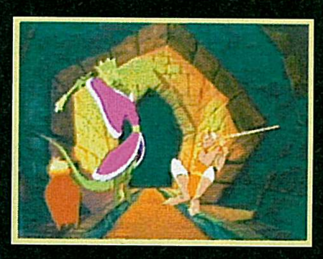
MURCIELAGOS

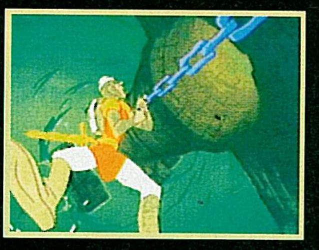


PASILLO











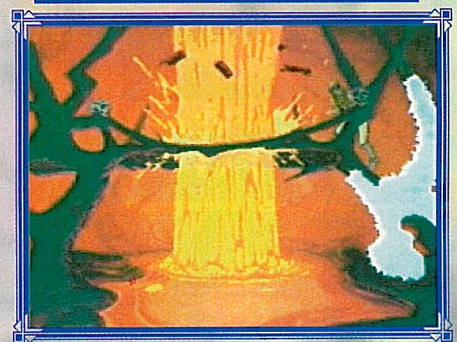

HOMBRES DE LAVA



MURO DE LA MUERTE



PUENTE DE LAVA



PUENTE LEVADIZO



Aun así, debemos reconocer que la calidad conseguida no es totalmente satisfactoria. La reducida paleta y, sobre todo, el límite en el número de colores presentados en pantalla simultáneamente por el *Mega CD*, es una carga difícilmente superable por el sistema de Sega.
DRAGON´S LAIR, a pesar del tiempo que ha transcurrido desde su lanzamiento, sigue extrañando a propios y extraños. Su principal defecto radica probablemente en

SUELO CORREDIZO



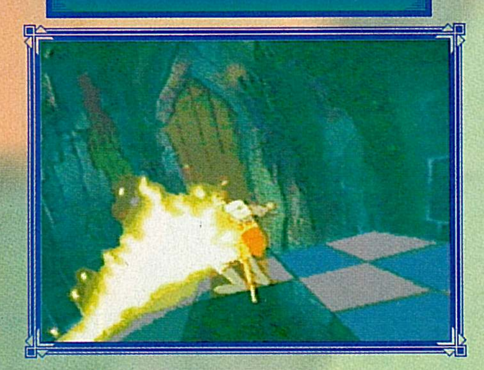
MUERTES







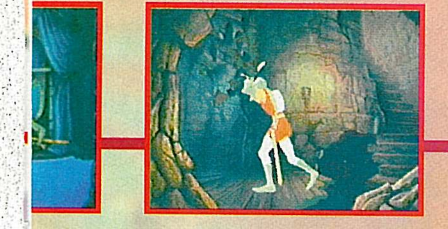
SUELO VOLADOR

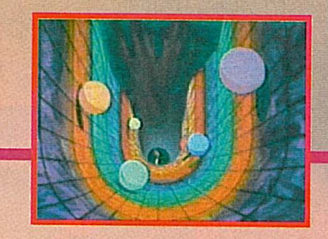




TUBO METALICO







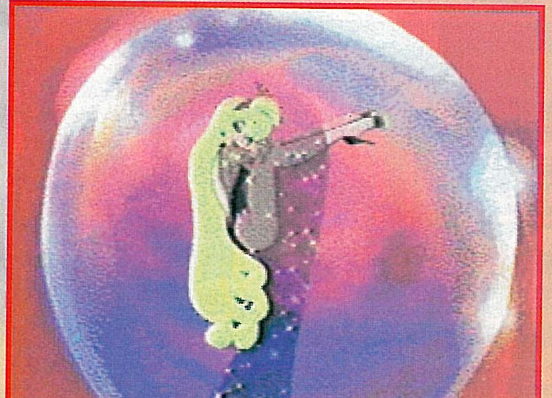
DRAGON'S LAIR
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES, LTD.

POZO



RAPIDOS

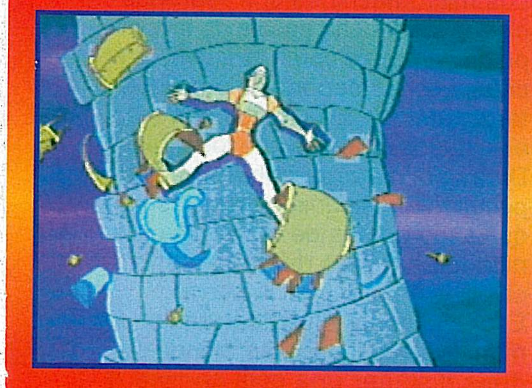




REMOLINOS








SEGA
(READY SOFT)
MEGAS: CD-ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: 5
FASES: 26
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	93
MUSICA	90
SONIDO FX	94
JUGABILIDAD	75

- Es una auténtica película de dibujos animados.
- Las magníficas músicas CD.
- Sus gráficos a pantalla completa, algo inusual en ***Mega CD***.
- Aburrido sistema de juego.
- La limitación de colores del soporte.

TOTAL 84

Ready Soft ha realizado la primera versión láser del juego que, precisamente, comenzó a explotar esta tecnología hace más de diez años. **DRAGON'S LAIR** es una auténtica maravilla de la programación, aunque resulta algo aburrido.

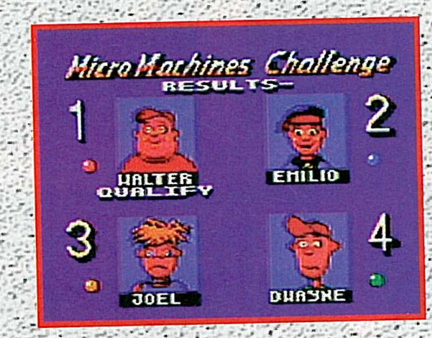
haber resultado siempre un producto innovador en cualquier soporte. Este hecho, que en principio debería ser un aliciente, se ha vuelto en su contra por la avalancha de títulos que han utilizado su sistema de juego. Su única baza es la de los nostálgicos. Ellos y sólo ellos pueden conseguir que este título se pasee por nuestras pantallas con el éxito que, sin duda, se merece.

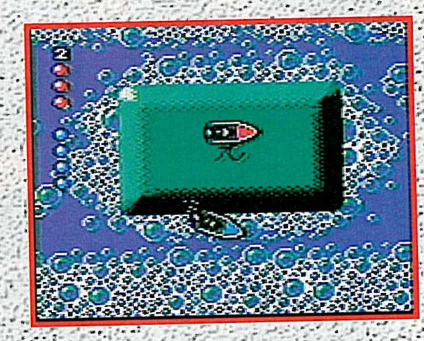
J. C. MAYERICK

SERPIENTE









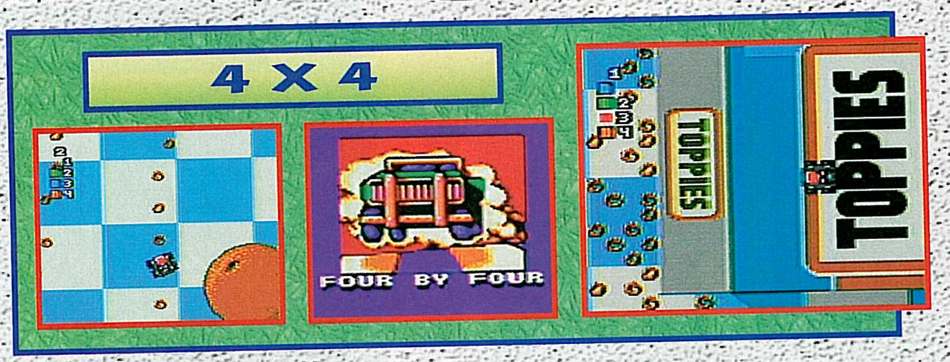


CODEMASTERS	4 Mb
JUGADORES: 1 ó 2	
FASES: 27	
PASSWORDS: NO	GRABAR PARTIDA: NO

Codemasters no ceja en su empeño de divertir al usuario con creaciones repletas de originalidad. **MICRO MACHINES** es un buen ejemplo de ello. Pese a su paso por varias consolas (***NES***, ***Mega Drive*** y ***Amiga***), el juego no ha perdido un ápice de ingenio. La nueva entrega para ***Master System*** y ***Game Gear*** continúa en la misma línea de creatividad, aunque incluyendo ciertas mejoras con respecto a anteriores versiones.

Los micromachines son reproducciones a pequeña escala de todo tipo de vehículos como tanques, lanchas, coches deportivos o helicópteros, aunque los últimos han sido eliminados de estos nuevos títulos. Dichas miniaturas deben recorrer peculiares y sinuosos trazados esquivando gomas de borrar, destornilladores, gotas de pegamento o castillos de arena en la playa.

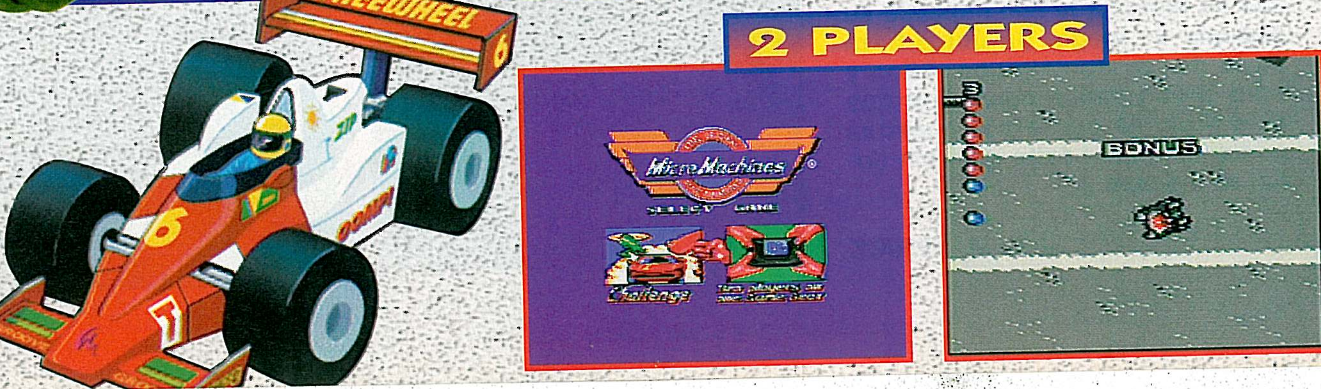
Especialmente divertido resulta el modo de dos jugadores, donde podréis disputar una sola carrera o enfrentaros en un mano a mano con un amigo a lo largo de un campeonato que comprende diversos circuitos. Ahora bien, si no disponéis de un rival a vuestra medida,

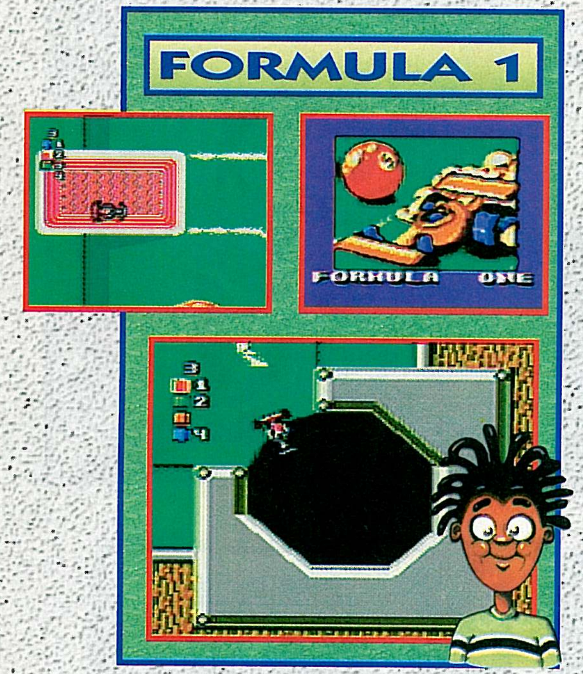


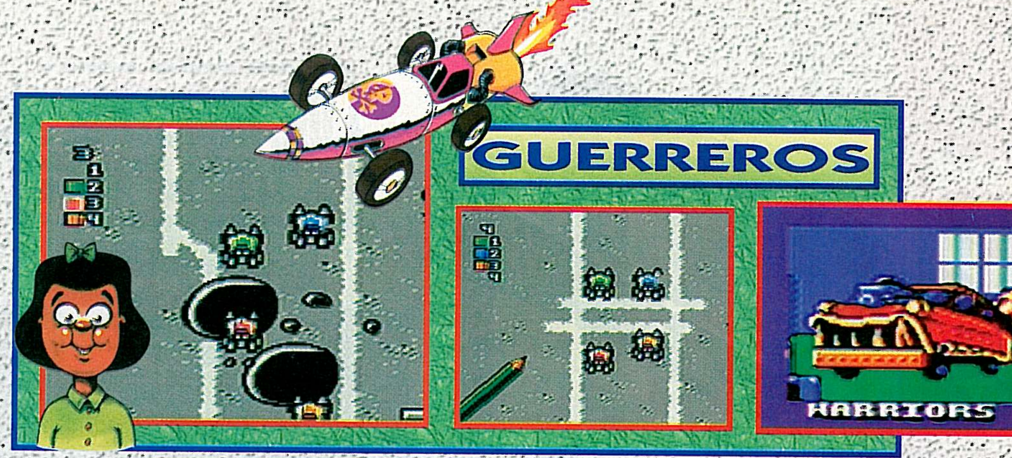


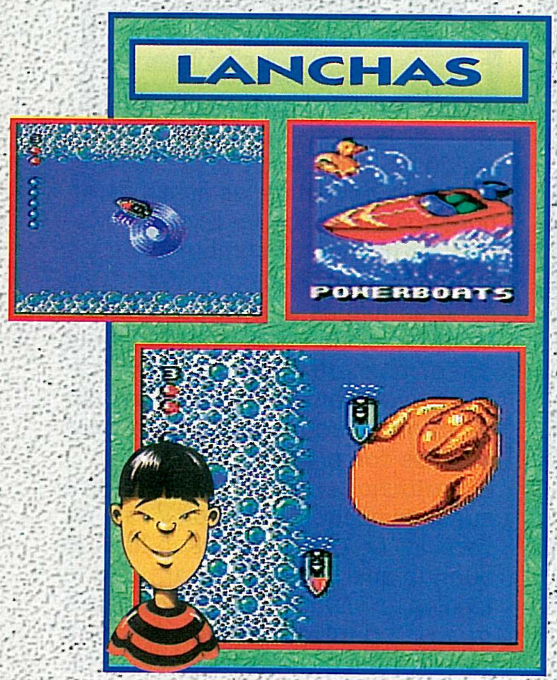
BONUS

Esta fase aparece con tres victorias seguidas en el modo de un jugador. Tendrás una vida extra si llegas a la meta antes de que acabe el tiempo.











teñéis dos opciones más. En la primera competiréis contra un vehículo dirigido por la propia máquina, al que tendréis que vencer para pasar a otros circuitos. En la segunda, lucharéis contra tres duros adversarios a través de 27 pistas. Los primeros escenarios son más sencillos y constituyen un magnífico entrenamiento, ya que una vez en pleno juego cualquier error os costará muy caro.

Si queréis triunfar en este mundo de miniaturas, tomad nota de un buen consejo de amigo: tened especial cuidado para no caer en las troneras de la mesa de billar o tropezar con un patito de goma olvidado en la bañera. Vuestros rivales no perdonarán ninguno de estos despistes.

Codemasters ha relegado aspectos técnicos como el sonido y los gráficos a un segundo plano en beneficio de la jugabilidad, tal y como ya hizo con la saga DIZZY. Este hecho no implica que las imágenes sean de mala calidad, ya que cumplen a la perfección con su cometido. Por último, es preciso destacar la suavidad de scroll del cartucho, tanto en la versión para ***Master System*** como en la de ***Game Gear***.

R. DREAMER









¡QUE GRANDE ERES!

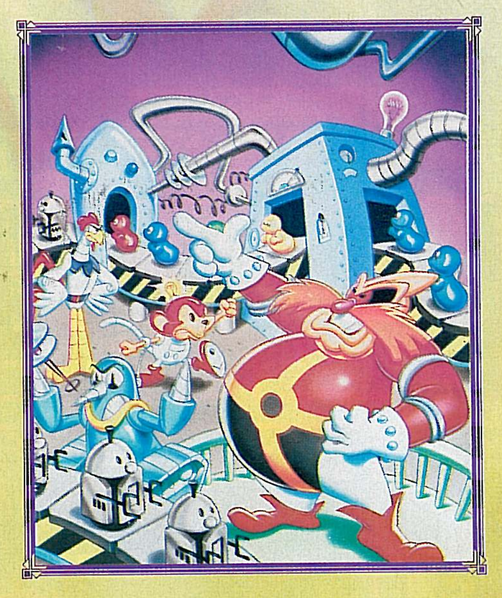
Codemaster ha realizado dos magníficas conversiones para ***Master System*** y ***Game Gear***. Su impresionante jugabilidad os hará disfrutar a lo grande.





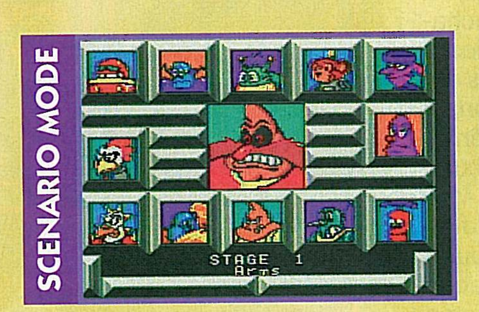






- SEGA (Sega)
- JUGADORES: 1 ó 2
- MODOS DE JUEGO: 2
- PASSWORDS: SI
- GRABAR PARTIDA: NO

2 Mb







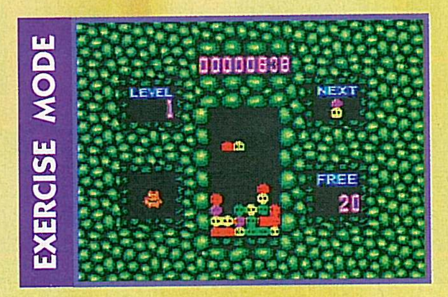


Siguiendo la tradición de los juegos de puzzles que puso de moda el ya clásico TETRIS de Alexev Pahitznov, **Sega** nos invita a disfrutar de un programa muy similar a COLUMNS, un histórico de las recreativas. Se trata de **DR. ROBOTNIK'S**. Es posible que muchos de vosotros os preguntéis qué nueva idea se les ha ocurrido a los programadores de la casa japonesa para utilizar el nombre de un personaje tan importante como el Dr. Robotnik. Bien, olvidad toda referencia que no sea puramente lingüística con el archiconocido SONIC.

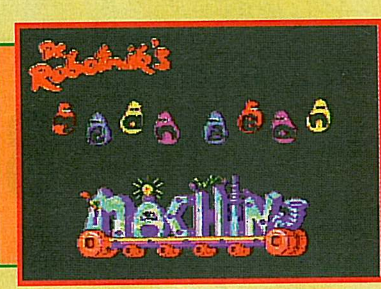
El cartucho consiste en un pequeño tablero vertical por el que se deslizan dos bolas (de igual o diferente color) hasta chocar con el suelo o con otras pelotas. El objetivo del juego es sencillo de entender: hay que ir agrupando de cuatro en cuatro estas bolas en función de sus colores para que dejen libre parte de la pantalla.

Podemos seleccionar entre cuatro modos de juego: en el primero, Scenario Mode, debemos combatir contra algunos de los secuaces del doctor hasta llegar al mismísimo Robotnik. En el segundo tenemos que luchar (amigablemente) contra otro jugador humano; en este caso, un número indeterminado de pelotas transparentes caerán en el tablero del segundo jugador, trastocando así todos sus planes. El tiempo y la velocidad de las fichas serán nuestros enemigos en Exercise Mode. Por último, las combinaciones y la imaginación de la computadora se pondrán manos a la obra en Puzzle Mode, la opción más divertida junto con el modo de dos jugadores. Puede parecer complicado, pero un par de partidas serán suficientes para hacerse con el control.

El cartucho responde gratamente a nuestros deseos: diversión y más diversión. Lo gráficos no son todo lo buenos que cabría esperar, pero la técnica no siempre es condición *sine qua non* para entretener. Nuestra calificación no podía bajar del notable. Muy divertido.







DIVERSION A TOPE

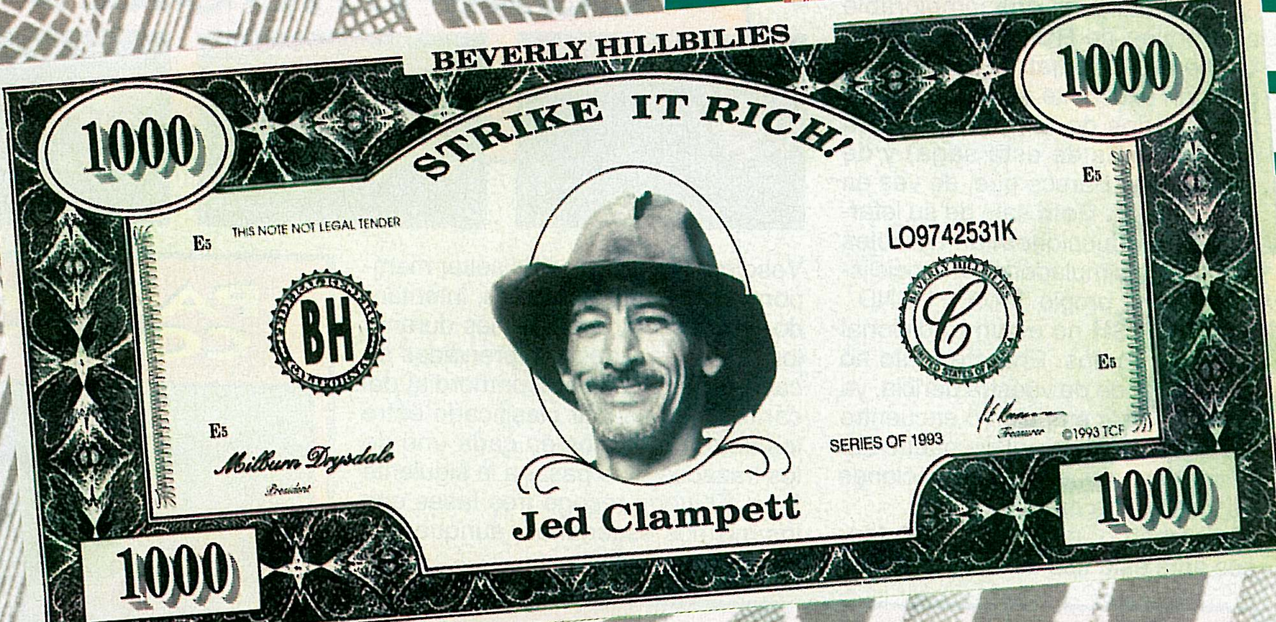
Un cartucho con un desarrollo tremendamente sencillo que cumple a la perfección el objetivo por el que fue diseñado: enganchar al jugador a la pantalla.





TU PROPIO BILLETE Y GASTATELO EN BEVERLY HILLS





SORTEAMOS 4 VIAJES

La más famosa familia de granjeros se ha trasladado al lugar donde viven las estrellas de cine, Beverly Hills. Allí pretenden gastar el dinero obtenido al encontrar en su granja un pozo de petróleo. ¿Por qué no vas con ellos y te gastas tu dinero?

Conseguirlo es fácil. Este es el billete promocional de la película **"RUSTICOS EN DINEROLANDIA"**. Si quieres conseguir un viaje para dos personas a Beverly Hills y conocer el lugar donde viven las estrellas, retira la foto de Jed Clampett, que aparece en el centro del billete y coloca la tuya. Deberá ser una cara divertida, simpática, puedes estar disfrazado... Se premiará la creatividad, la originalidad y el desenfado. Se sorteará un viaje para dos personas entre los socios y otro viaje para dos personas entre nuestros lectores.

Rellena el cupón con todos tus datos (no se aceptarán fotocopias) y envíalo, junto con tu billete, antes del 30 de marzo, a Ediciones Mensuales S. A. Revista Súper Juegos, C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre: "Beverly Hills".

CONCURSO BEVERLY HILLS

NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION C. POSTAL
POBLACION PROVINCIA
TELÉFONO EDAD
Nº DE SOCIO









ROAD RASH



US GOLD (Probe)	4 Mb
JUGADORES: 1	
FASES: 12	
PASSWORDS: SI	GRABAR PARTIDA: NO

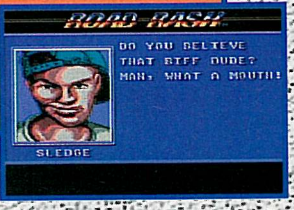
Los programadores de **Probe** han realizado una inmejorable conversión de **ROAD RASH** para ***Game Gear*** y ***Master System***, tras dejar un excelente sabor de boca a los usuarios de ***Mega Drive*** (con dos entregas de esta saga) y de ***Game Boy***. Parece que, de vez en cuando, **U.S. Gold** sale de su letargo con producciones tan notables como este simulador de motociclismo o con el propio JAMES POND. **ROAD RASH** no es un tradicional juego de motos. En este título no todo depende de vuestra pericia, ya que cualquier empujón o encuentro inesperado con la policía puede dar al traste con vuestras aspiraciones de alcanzar la meta.

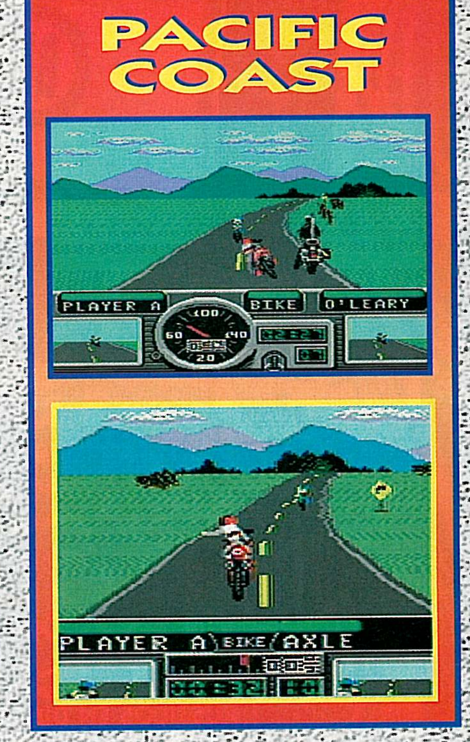
Sin embargo, no estaréis indefensos ante este tipo de adversidades. Vosotros también podéis soltar mamporros a diestro y siniestro, intentando desequilibrar a los rivales durante los cuatro trazados comprendidos en cada nivel. El objetivo primordial del cartucho es acabar clasificado entre los cuatro primeros en cada uno de los trazados para pasar a la siguiente fase. El juego recoge tres fases con los mismos escenarios, aunque con diferente dificultad.

COMPETIDORES

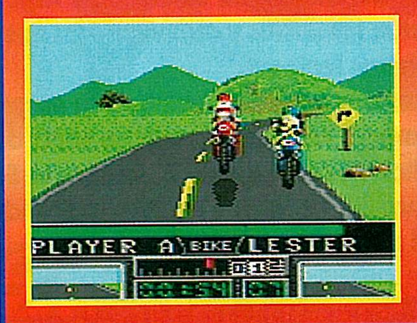


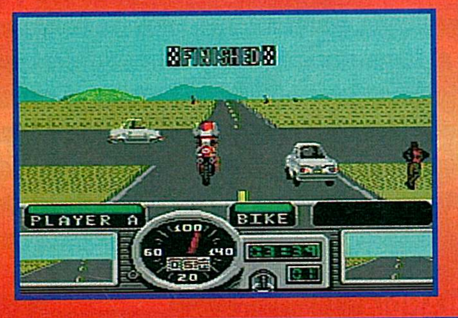






GRASS VALLEY







A TODA LECHE

Este cartucho posee un calidad indiscutible en las versiones para ***Master System*** y ***Game Gear***. Hacer otras cosas además de conducir una moto es un placer.



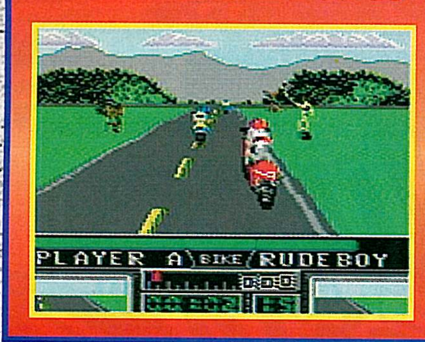
86







SIERRA NEVADA





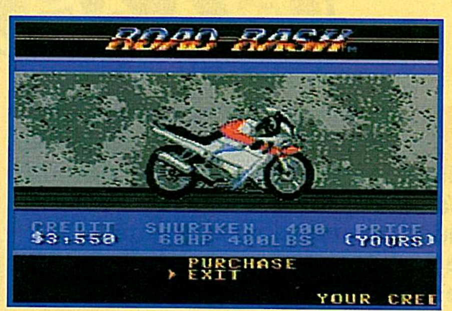
REDWOOD FOREST





TIENDA DE MOTOS





Ganar carreras tiene premio en metálico. Con el dinero recibido por vuestras victorias podréis adquirir una nueva montura. Los que no sean demasido hábiles lo tendrán aún más difícil, porque tendrán que arreglar su vieja y achacosa moto.

Probe ha optado por una perspectiva frontal en este cartucho que, junto a un impresionante scalling, otorga una sensación de velocidad inusual en estas consolas. Unos gráficos claros de sprites grandes, detallados y muy cuidados, unidos a un excelente sonido, sitúan a **ROAD RASH** entre los mejores simuladores de motociclismo tanto para ***Game Gear*** como para ***Master System***.

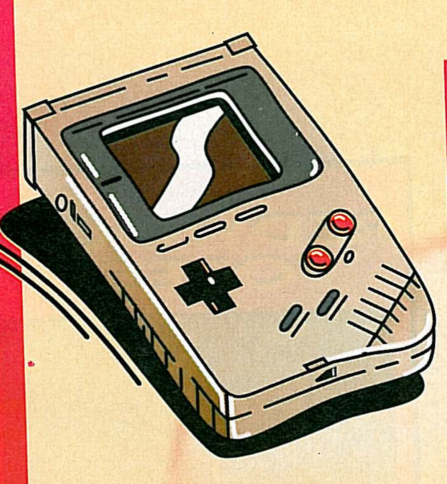
PALM DESERT

LOS SOCIOS TIENEN VENTAJA

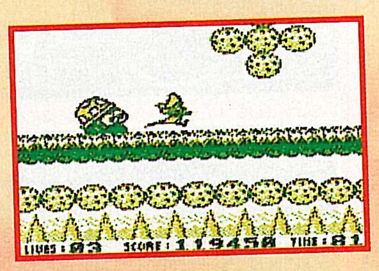
Este mes, como habréis observado, sorteamos dos viajes a Beverlly Hills y diez cartuchos del juego NBA JAM entre todos los socios del CLUB SUPER JUEGOS. Además, como siempre, os tenemos preparadas ofertas para que realicéis vuestras compras. Como colofón, este mes sortearemos entre todos los asociados al CLUB SUPER JUEGOS 50 sudaderas como la que veis en la imagen de la película *Sra Doubtfire (papá de por vida)*. Ser socio de nuestro club trae cuenta, porque además de los concursos generales pueden participar en los que se celebran para ellos solos. Date prisa, apúntate.





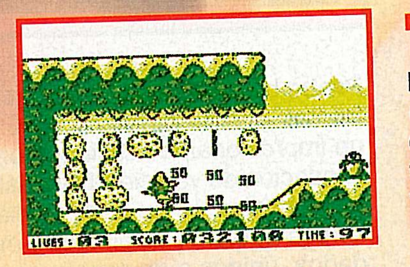






- SUNSOFT
- JUGADORES: 2
- FASES: 6
- PASSWORDS: SI
- GRABAR PARTIDA: NO

2 Mb

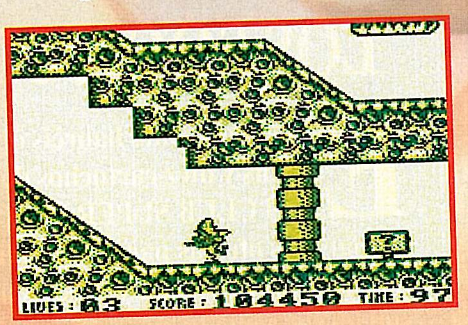




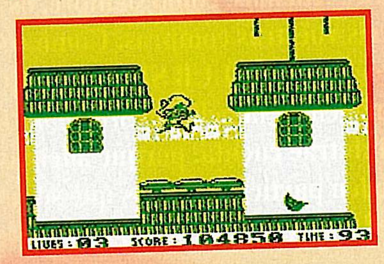
Todavía existen personas que pecan de subestimar las posibilidades de una consola como la *Game Boy*. Es posible que su capacidad no sea como la de una potente 16 bits, pero, en ocasiones, determinados cartuchos nos dejan con la boca abierta y con la duda de desconocer las verdaderas posibilidades de dicha máquina.

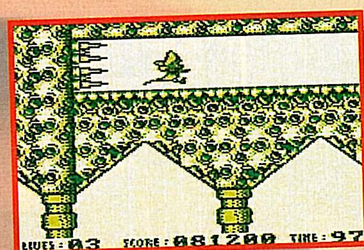
Títulos como SPEEDY GONZALES sólo consiguen dejar en evidencia al resto de programadores de videojuegos para Game Boy. Para que os hagáis una pequeña idea de lo que os encontraréis, es necesario que imaginéis por un momento la versión de SONIC para *Mega Drive*. Posteriormente, transformad sus maravillosos gráficos con una simple paleta de cuatro colores, manteniendo sus extraordinarios scrolles y animaciones. Por último, dotad al cartucho de soberbios decorados, manteniendo su vertiginosa velocidad. El resultado de esta metamorfosis es SPEEDY GONZALES, el mejor cartucho que, técnicamente hablando, se ha diseñado hasta ahora para *Game Boy*.

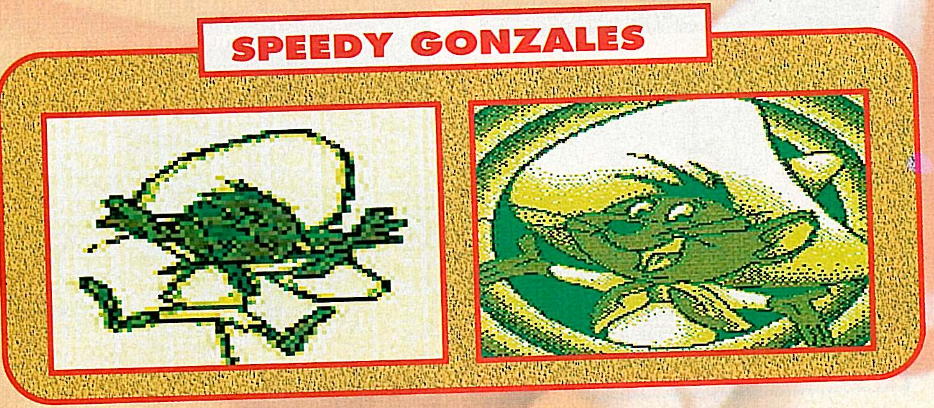
No es innovador, pero SPEEDY GONZALES tiene una velocidad y una espectacularidad que te engancharán al instante.

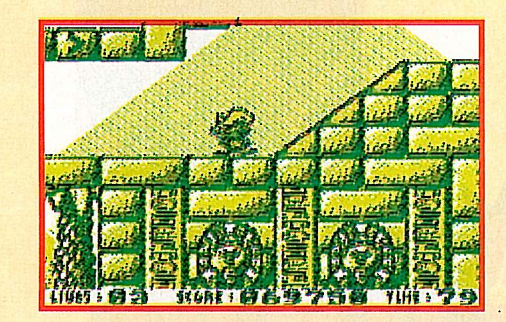


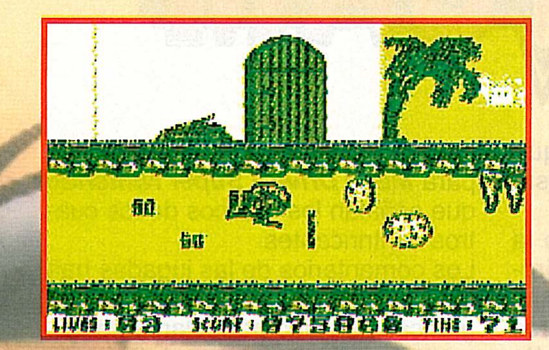












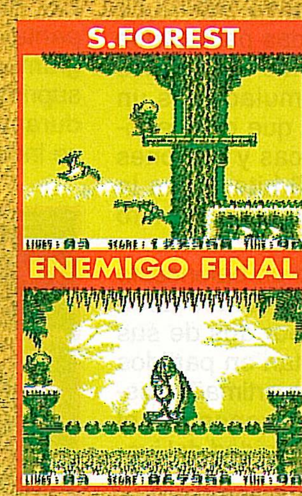
FASES Y ENEMIGOS













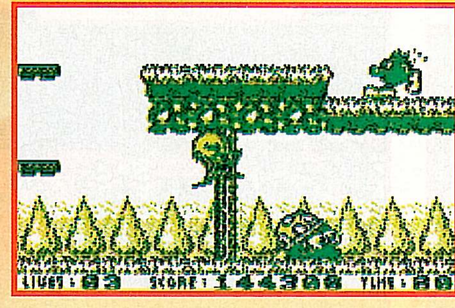
Quizá el sistema de juego no sea excesivamente innovador, porque estamos ante el típico título de plataformas de scroll lateral donde debemos ir recogiendo anillos, monedas o, como en este caso, quesos. Pero en esta ocasión, y debido a la altísima calidad técnica del producto, este aspecto es totalmente irrelevante.

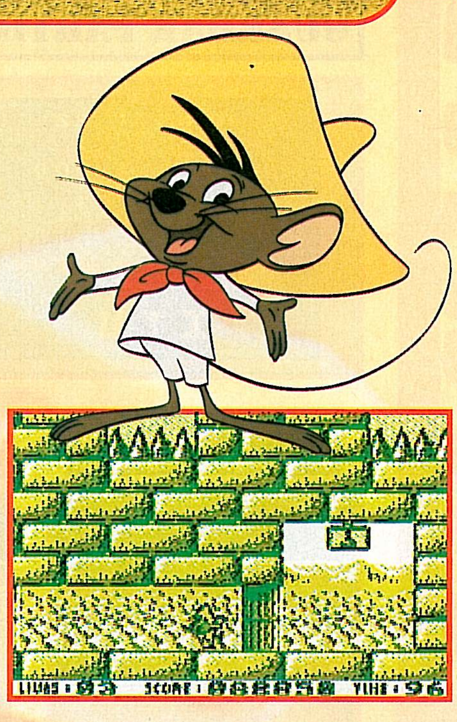
SPEEDY GONZALES cuenta con seis niveles que se dividen a su vez en otras cuatro subfases, incluyendo el omnipresente enemigo final. Por desgracia, estos últimos adversarios constituyen el punto flojo del cartucho, ya que pueden ser derrotados con tremenda facilidad privándonos de uno de los mayores encantos de un juego.

Sunsoft se está erigiendo, por méritos propios, en la compañía con los mejores programas para *Game Boy*. Tras las dos fantásticas entregas del clásico BATMAN, resultaba previsible un juego con esta categoría. Aunque existen en el mercado cartuchos más divertidos que SPEEDY GONZALES, nadie puede discutir de ningún modo su increíble calidad.

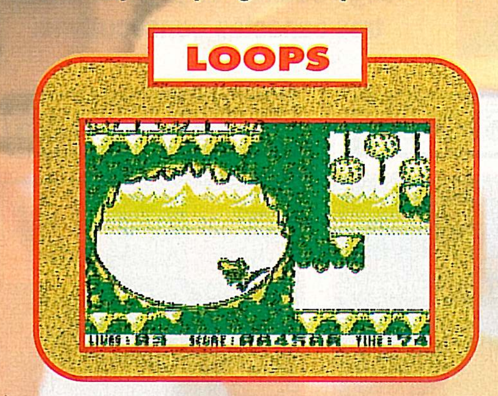
Compruébalo por ti mismo.

J. C. MAYERICK





LOOPS



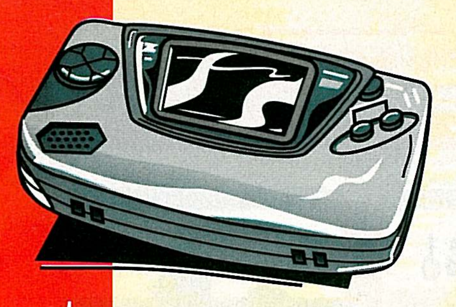


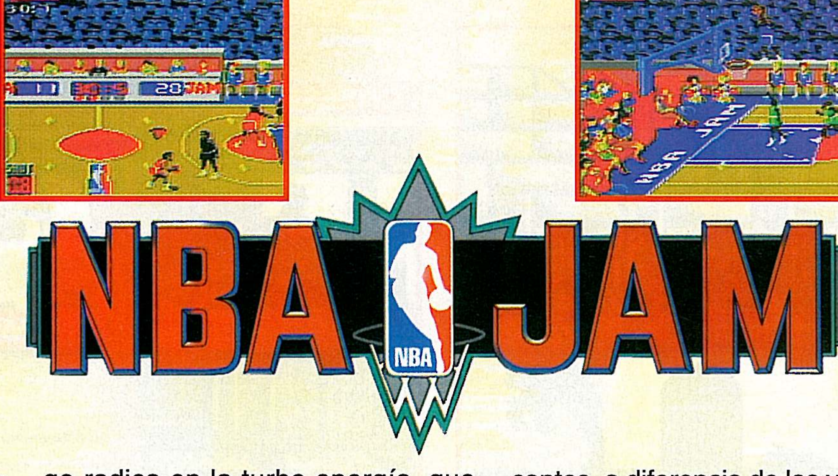
SIENTE EL VERTIGO

La velocidad y la espectacularidad de movimientos de este cartucho te atraparán por completo. SPEEDY GONZALES es una auténtica obra de arte gentileza de **Sunsoft**.



93





- ACCLAIM (Iguana)
- JUGADORES: 1 ó 2
- COMPETICIONES: 2
- PASSWORDS: SI
- GRABAR PARTIDA: NO

4 Mb

La portátil de **Sega** debuta con **NBA JAM** en el apasionante mundo del baloncesto. En los últimos tiempos las conversiones de ***Mega Drive*** realizadas para ***Game Gear*** están ofreciendo agradables sorpresas. Este simulador es un claro exponente, ya que recoge todas las características y opciones de la versión de 16 bits, salvo la participación simultánea de cuatro jugadores.

El cartucho muestra un baloncesto atípico donde los conjuntos de la NBA, compuestos por dos de sus estrellas; se enfrentan en partidos sin tregua. Todas las artimañas están permitidas para conseguir el triunfo. La espectacularidad del juego radica en la turbo energía, que permite a las figuras de la canasta ejecutar acciones prodigiosas.

Las pequeñas dimensiones de la pantalla han obligado al grupo programador, **Iguana Entertainment**, a suprimir el nombre de los jugadores durante los partidos. Además, sólo se indica la turbo energía de los atacantes, a diferencia de las versiones para ***Mega Drive*** y ***Super NIntendo*** que señalan los gráficos de los cuatros contrincantes.

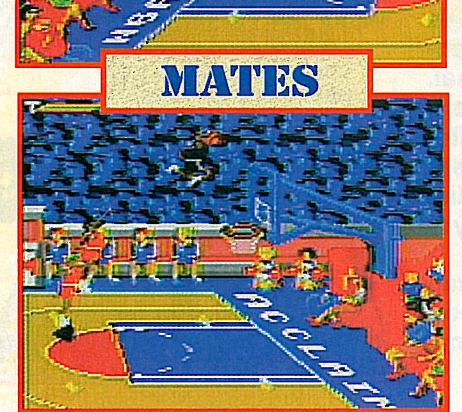
Los comentarios de las jugadas han sido suprimidos y las limitaciones gráficas han sido perfectamente solventadas. En definitiva, el dinámico resultado obtenido por **Acclaim** constituye un espléndido debú para un deporte que, hasta ahora, se encontraba fuera del alcance de los usuarios de ***Game Gear***.

JAVIER ITURRIOZ

GUARDAR PARTIDA



MATES



EFECTO FUEGO



Se ha respetado el efecto del fuego cuando un jugador anota tres canastas consecutivas.

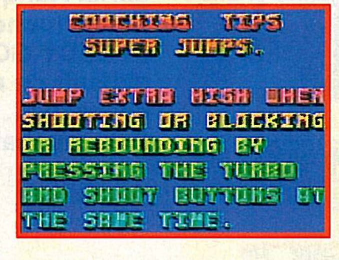
EMPUJON



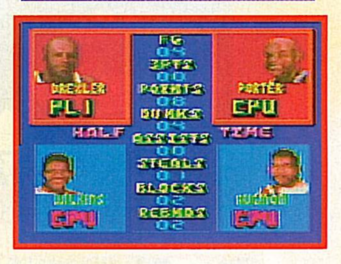
CODAZO

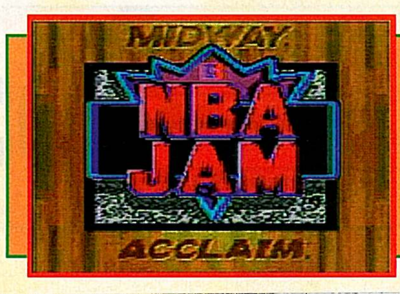


CONSEJOS



ESTADISTICAS





INICIO ESPECTACULAR

NBA JAM, el primer cartucho de baloncesto para ***Game Gear***, hará disfrutar plenamente a todos los aficionados a este espectacular deporte. Sobresaliente.



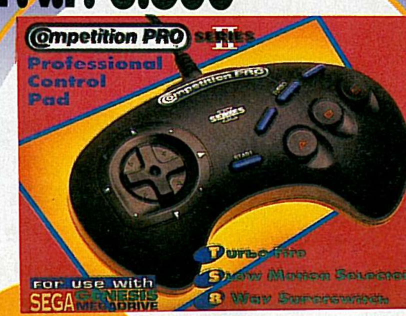
91


¿TE HACE UNA PELI?
Súper Juegos y Twentieth Century Fox te invitan al preestreno de la película RUSTICOS EN DINEROLANDIA, la adaptación de la serie de televisión de los años sesenta "Granjero Ultimo Modelo". Se trata de una familia que casualmente encuentra en su granja un pozo de petróleo. Con todo ese dinero que jamás pensaban tener se trasladan a Beverlly Hills. Interesante ¿verdad? ¿Qué cómicas peripecias les sucederán? Si quieres ser el primero en ver la película y enterarte de todo, y además vives en Madrid o en Barcelona,
sólo tienes que recortar el cupón de esta página con todos tus datos (no valen fotocopias) y canjearlo en el centro FNAC de Madrid en la sección de videojuegos (Preciados, 28) o en Virgin Megastore de Barcelona (Paseo de Gracia, 16). Por cada cupón entregaremos 2 entradas para que invites a algún amigo consolero. Date prisa, no hay para todos y se entregarán por riguroso orden de presentación hasta que se agoten.
CONCURSO ¿TE HACE UNA PELI?
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION
C. POSTAL
POBLACION
PROVINCIA
TELÉFONO
EDAD
CONSOLA QUE POSEES
fnac
Virgin



CARTUCHERA GAME BOY + TIP OFF
P.V.P. 8.350
SOCIOS 2.950

PAD PARA MEGADRIVE COMPETITION PRO
P.V.P. 3.600



SOCIOS 2.500



TELEMACH (PARA NINTENDO, SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE)
TELEMACH (PARA PC)
P.V.P. 7.600
SOCIOS 6.100



SOCIOS 18.890



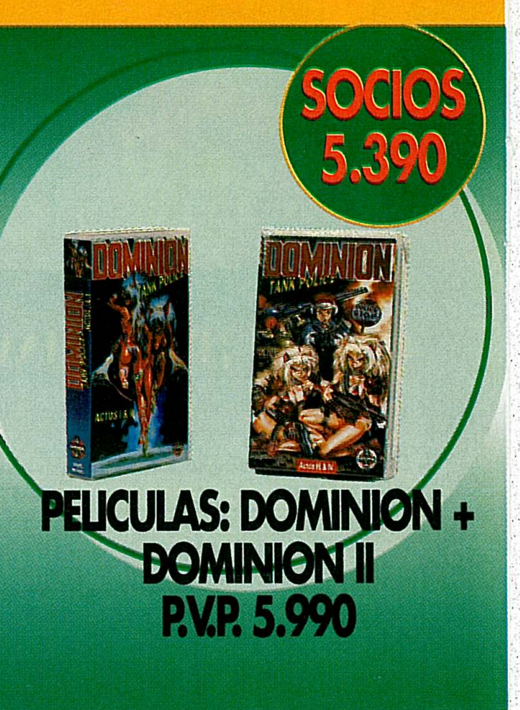
ETERNAL CHAMPION + CONTROL REMOTE (seis botones)
P.V.P. 20.890

BOOSTER BOY
P.V.P. 7.595



SOCIOS 6.795

SOCIOS 5.390



PELICULAS: DOMINION + DOMINION II
P.V.P. 5.990



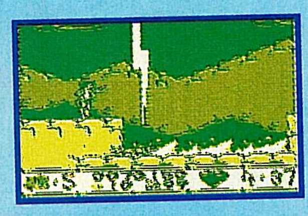
TURRICAN NES
ELITE para NES
P.V.P. 16.350
SOCIOS 7.350
F-16 PARA AMIGA Y PC
P.V.P. 2.650
F-16 COMBAT PILOT
SOCIOS 1.750
GASTOS DE ENVIO 250 PTAS.
POP & soft
CLUB canadian LOS super juegos
OFERTAS SOLO VALIDAS PARA MARZO
REBELT ASSAULT C.D.
P.V.P. 9.990
SOCIOS 8.990
SOCIOS 12.590
SYNDICATE PC 3 1/2 + JOYSTICK PC COMANDER
P.V.P. 13.980
SIN GASTOS DE ENVIO
canadian



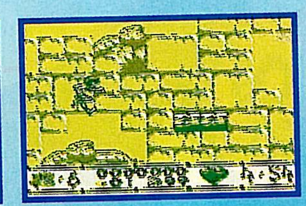
JUNGLE BOOK

- VIRGIN (VIRGIN)
- JUGADORES: 1
- FASES: 10
- PASSWORDS: NO
- GRABAR PARTIDA: NO

2 Mb



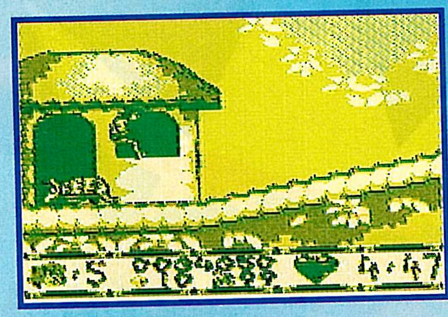


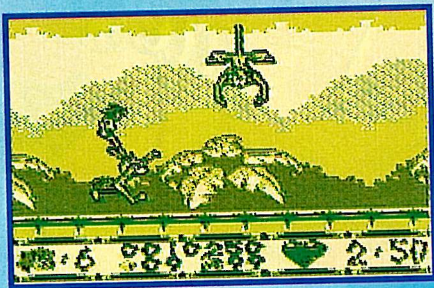


El rey Loui, Baloo, Shere Khan, Bagueera, Kaa y, cómo no, Mowgly, son personajes más que familiares para todos nosotros. Y más aún desde que el año pasado se relanzara en nuestros cines la película de dibujos animados El libro de la Selva.

Como todo lo que alcanza renombre, **Virgin**, la compañía poseedora de la licencia, no tardó demasiado en sacar a la calle esta aventura en sendos videojuegos para ***Master System*** y ***Game Gear***, que desde hace un par de meses ya están disponibles en las tiendas españolas. Ahora le ha llegado el turno a la portátil de **Nintendo**.

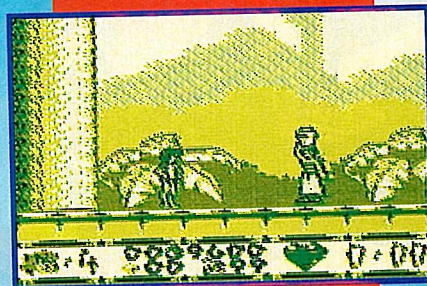
La historia del niño abandonado en la jungla y criado por lobos ha sido resuelta para la consola ***Game Boy*** de la misma forma que para los otros dos soportes, es decir, con un juego de plataformas donde destaca la excelente animación del sprite protagonista.



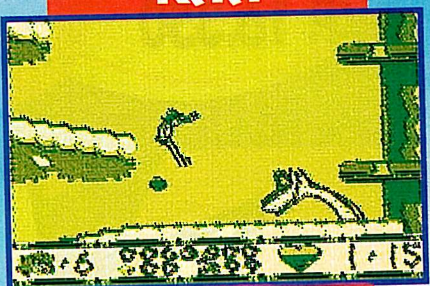


El resto del cartucho es un sinfín de saltos, de lianas, de platanazos a monos y serpientes, que transcurrirá por diez interminables niveles de acción plataformera. Si os interesa el jueguecito de marras, no os perdáis el próximo número de la revista.

KIM



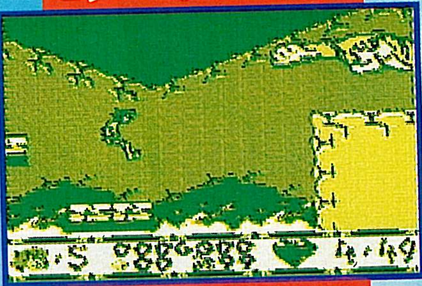
KAA



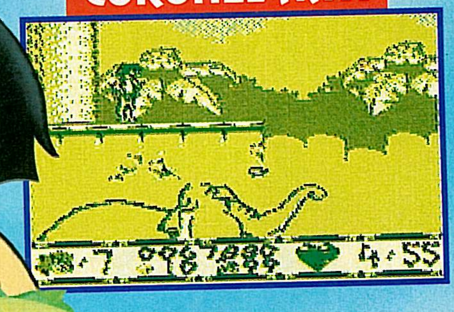
BALOO

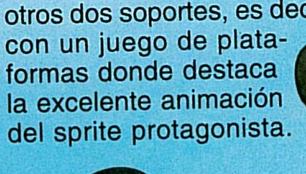


SHERE KAN



CORONEL HATI





¡ES FENOMENAL!

Todos los cartuchos creados por Virgin bajo este título son sobresalientes. Calidad y diversión en una jungla que dará mucho que hablar.









¡QUE FUERTE!

Mega SEGA

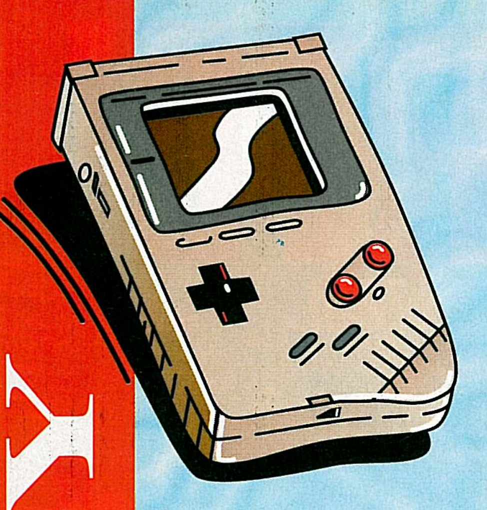
VIENE PISANDO FUERTE

En el número de marzo:

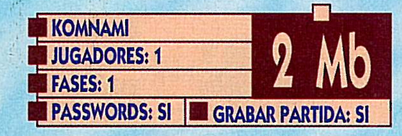
- **Gran Exclusiva:** Todo sobre el impactante juego "Streets of Rage 3"
- **Amplio reportaje del Sonic 3.**
- **Previws, comentarios y las más completas opiniones del mercado de la mano de los mejores expertos.**
- **Regalamos todos los juegos que comentamos.**

A partir de este mes, MEGA SEGA te regala un libro que desvela todos los secretos del juego más de moda. En este número: CASTLELVANIA THE NEW GENERATION. Y además, sorteamos 10 cartuchos del juego para MEGA DRIVE.









Parecía imposible pero **Konami,** haciendo honor a su categoría, ha superado uno de sus cartuchos legendarios para ***Game Boy***, TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2. En la presentación de esta nueva parte de la saga podremos observar atónitos cómo tres de los cuatro quelonios más populares del planeta son secuestrados por Bizarre, un infame y siniestro personaje. Afortunadamente, Michaelangelo se encontraba en aquel momento practicando su deporte favorito: la carrera a la pizzeria más cercana. Vuestra misión consistirá lógicamente en rescatar a las cautivas con la inestimable ayuda de la tortuga de los nunchakus.
El cartucho no está dividido en fases, sino que la aventura transcurre

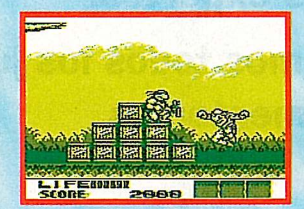
LEONARDO





Es el más serio del equipo y también al que más respetan sus compañeros. Líder por naturaleza, maneja la katana con maestría.

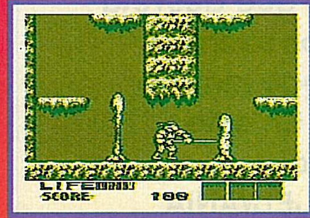




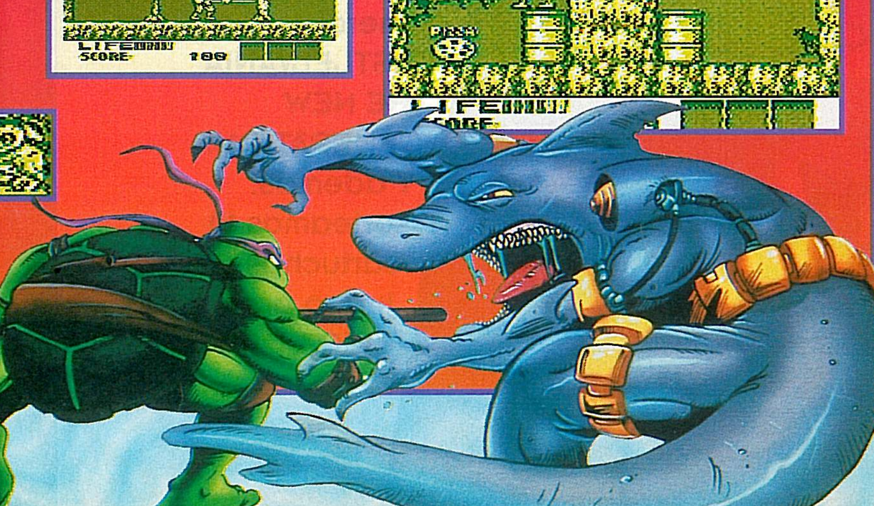


DONATELLO

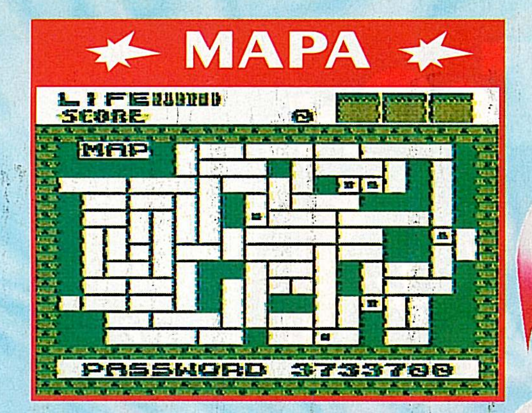
Amante de la electrónica, Donatello es un manitas. Además de las chapuzas domésticas, fabrica mil ingenios.







MAPA



Por primera vez, un juego de las tortugas ninja incluye un mapa para desenvolvernos adecuadamente por la aventura.

en la fortaleza del bandido. Debéis recorrer el laberinto para destruir a Bizarre, que además os espera oculto en un rincón.

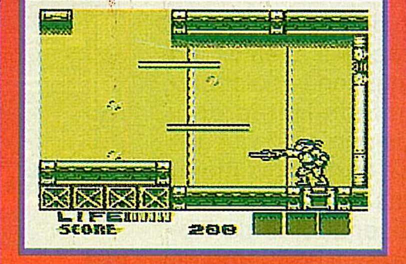
Los poderes especiales de las tortugas están más marcados que en las dos anteriores entregas. Por tanto, en determinados momentos será imprescindible cambiar de protagonista para superar algunas zonas.

Los gráficos del programa son buenos, los personajes están perfectamente definidos y la música resulta muy divertida. **Konami**, como siempre, no defrauda en sus creaciones para ***Game Boy***.

ANTONIO GREPPI

RAPHAEL

Para Raphael, comer pizza es el mayor placer que existe en el mundo. Gran parte de su tiempo la dedica a sus dos grandes aficiones: manejar los puñales y gastar bromas a sus amigos. Aunque su actitud pudiera parecer la más irresponsable de las cuatro ninjas, jamás elude el combate y siempre está a dispuesto a luchar.





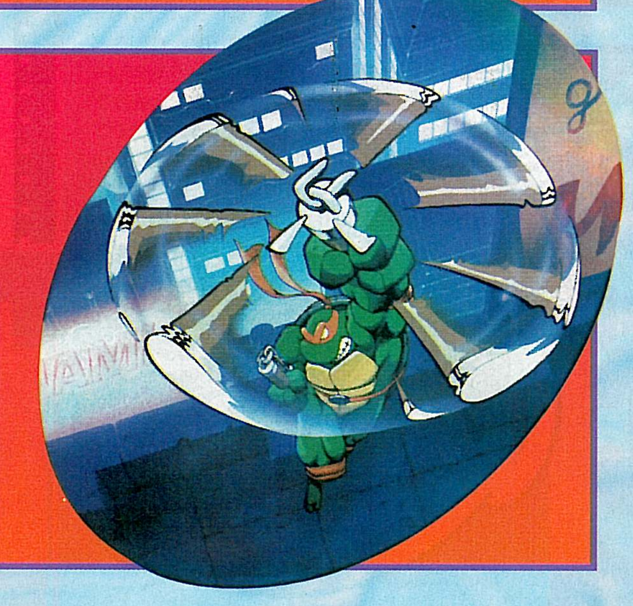
MICHAELANGELO

Montar en monopatín y hacer surf vuelven loco a un Michaelangelo, que es letal con los nuchanku en la mano.







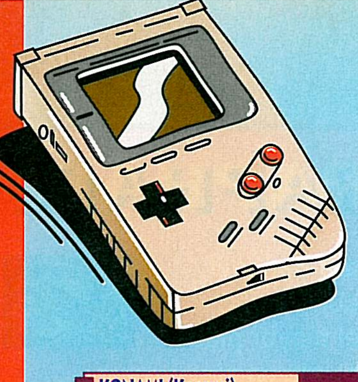




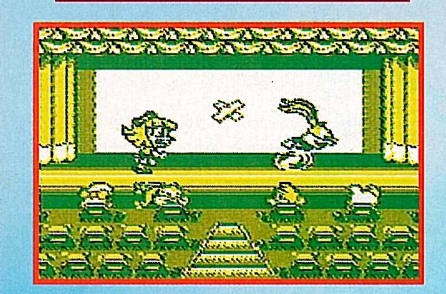
MAS TORTUGAS

Este juego es muy complicado pero si obtienes passwords, la aventura gana muchos enteros. Resulta especialmente divertida la posibilidad de elegir tortuga.



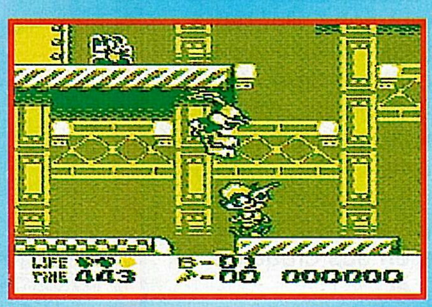


KONAMI (Konami)
JUGADORES: 1
FASES: 5
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO
2 Mb





Hola, soy Buster. Algunos de vosotros recordaréis cómo logré detener a Montana en su intento de destruir el teatro de Acme Acres. Si os acordáis, en aquella aventura no estuve solo; conté con la colaboración de mis amigos Hampton y Plucky Duck. Fue uno de los juegos de la portátil de **Nintendo** mejor puntuados en las revistas internacionales. Los diseñadores de **Konami** nos dibujaron y animaron de una forma excepcional, acompañándonos con la magnífica musiquilla de la serie. Además, el desarrollo del juego era tan imaginativo que nos convirtió en poco tiempo en un superventas. En este año y medio hemos visitado una vez la ***Super Nintendo***, otra la ***Mega Drive*** y hace un mes nuestra querida ***NES.*** Ahora, y en espera de protagonizar un juego deportivo para los 16 bits de **Nintendo**, a nuestros jefazos se les ha ocurrido entretenernos con una aventura de órdago a la grande en ***Game Boy***. Hampton y Plucky Duck son unos perezosos y esta vez me han dejado solo. Cuando todo parecía tranquilo, va y se le ocurre a Montana crear un ci-

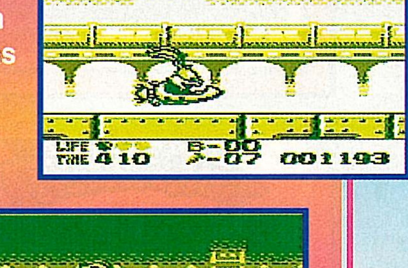


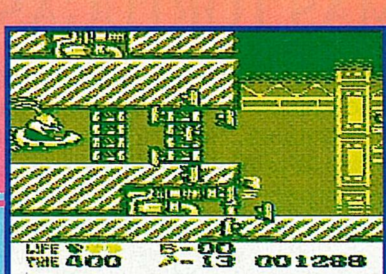




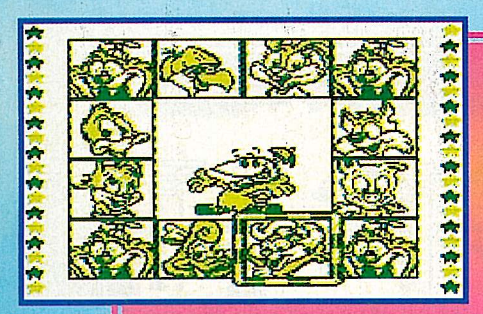
UN COHETE CON OREJAS

Como novedad respecto a otras entregas, Buster se subirá a lomos de un fantástico cohete que, con un desarrollo similar a la tercera fase de las BATTLETOADS aunque no tan difícil, deberá sortear cuanto obstáculo se interponga en su camino.





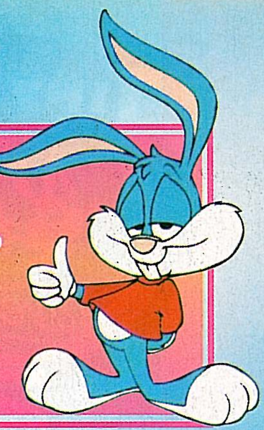




BONUS Y VIDAS EXTRA

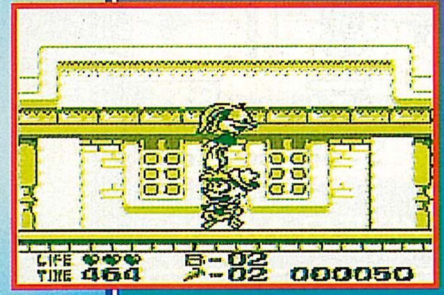


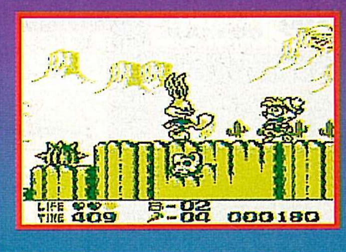
Cuando encontremos a Dodo, este pequeño y extraño pajarillo nos tomará de la mano y nos llevará a una ruleta donde, con un poco de suerte, obtendremos vidas extra y bonificaciones.

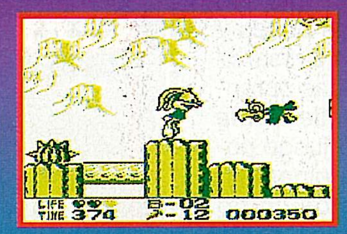


FASE 1 WESTERN

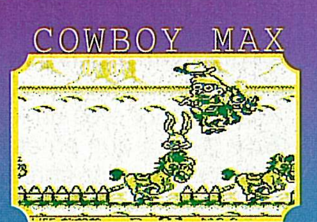


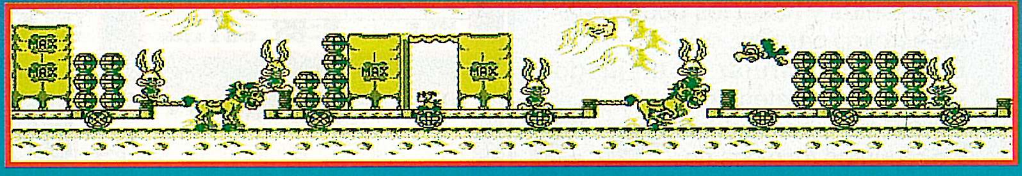






COWBOY MAX

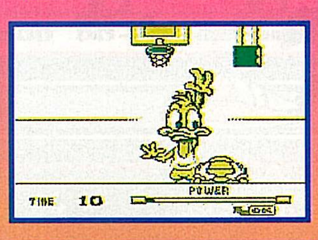


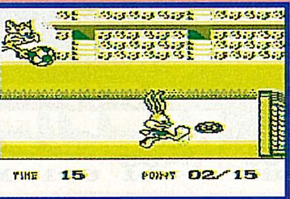


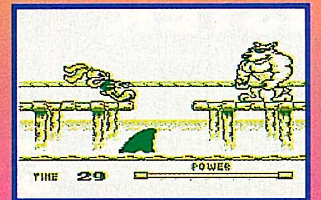
ne para protagonizar películas con el único propósito de ridiculizarnos. Pero esto no va a quedar así. Mi misión consiste en introducirme en los filmes que ha producido Montana y cambiarlos por completo. Primero en una película del Oeste, después en una de samurais, más tarde en una del futuro y para acabar, en una de monstruitos. Al final de cada fase plataformera me aguarda, ¡cómo no!, Montana Max adoptando diferentes personalidades que harán las veces de enemigo final.
Si logro derrotar a Franken Max, me enfrentaré cara a cara con mi eterno rival en un exclusivo nivel sólo para jugones profesionales. La cosa no

JUEGOS DE INTERMEDIO

Para resarcirnos de las pérdidas sufridas en los niveles, existen fases intermedias. Si ganamos sus juegos, lograremos una continuación.

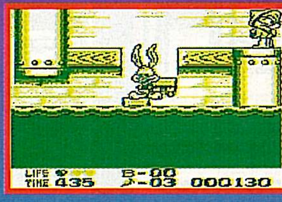


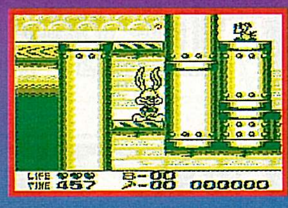




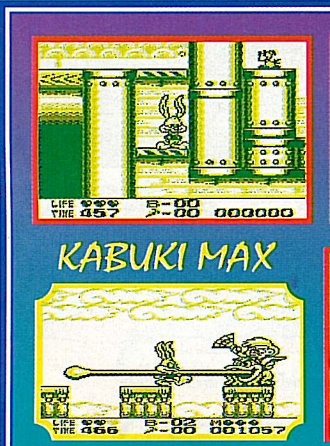


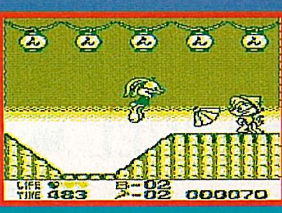
FASE 2 SAMURAI

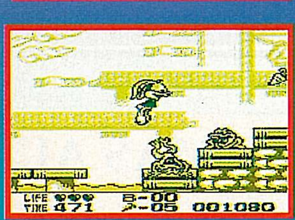




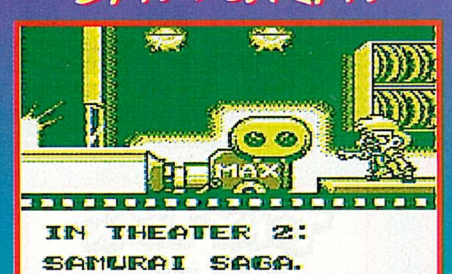
KABUKI MAX

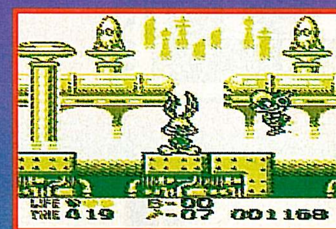








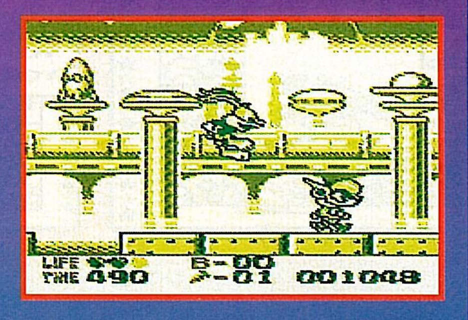
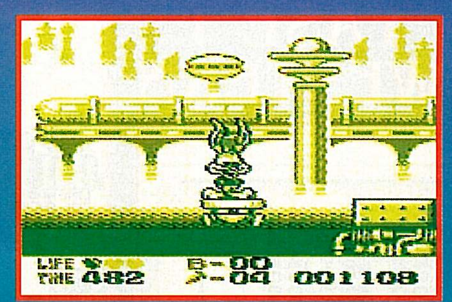
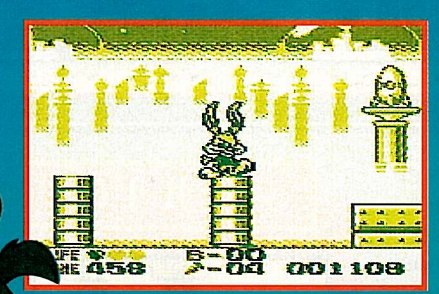



parece nada fácil, pero cuento con unas suculentas fases de bonus y juegos intermedios que me resarcirán de las pérdidas sufridas durante la fase. Si eres un fan de ***Game Boy***, te diré que en este juego podrás contemplar sprites gigantescos, multitud de efectos como inundaciones, ampliaciones, oscurecimientos y hasta los poco usuales scrolles parallax.
Si quieres disfrutar de un juego simpático, entretenido al máximo y con todos los recursos técnicos de la consola pequeña de **Nintendo** exprimidos al máximo, **TINY TOON 2: MONTANA MOVIE MADNESS** es tu cartucho, amigo.

THE SCOPE

FASE 3 FUTURE

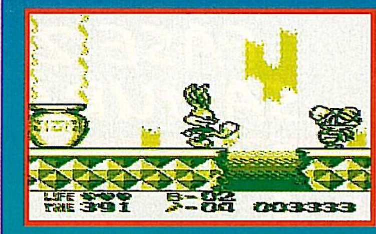




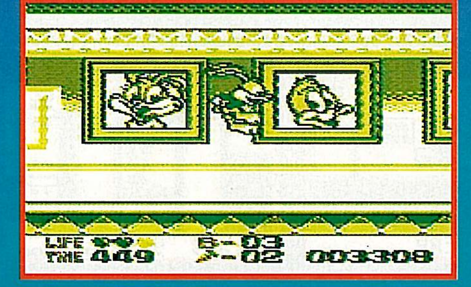
CYBER MAX




FASE 4 MONSTER








FRANKEN MAX





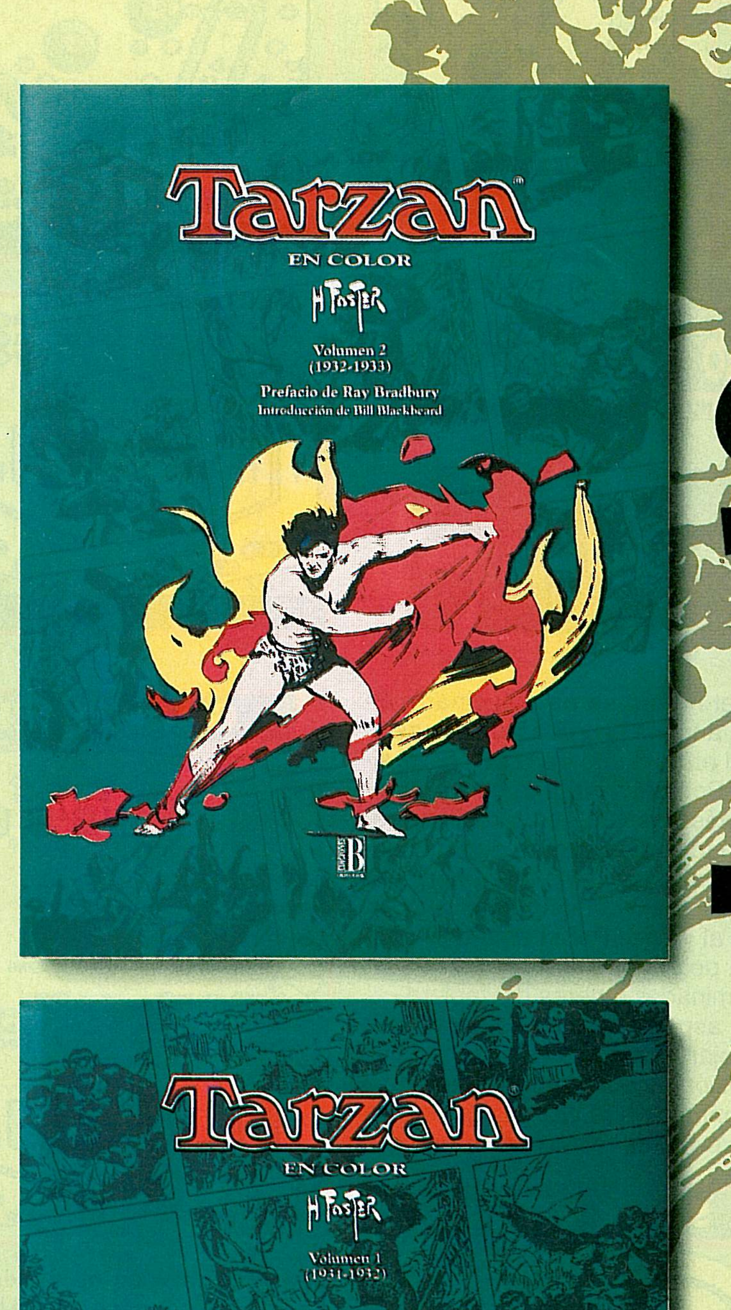
AL MAS ALTO NIVEL

Si todos los juegos para ***Game Boy*** que salgan a la venta este año tienen la mitad de calidad que **TINY TOON 2**, lo difícil será elegir. Estamos de suerte.



GRAFICOS	91
SONIDO	89
JUGABILIDAD	90

90



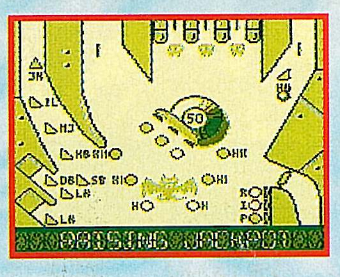
LA SELVA SÓLO TIENE UN REY

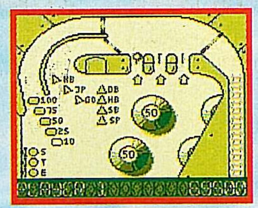


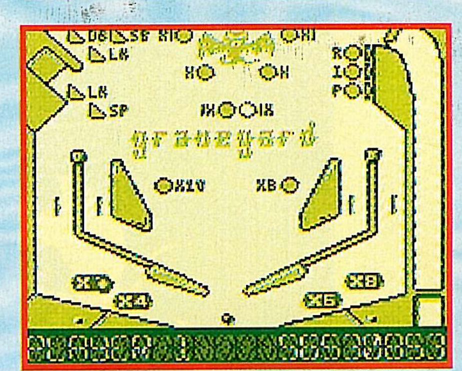
DEPT. PUBLICIDAD/EDICIONES B









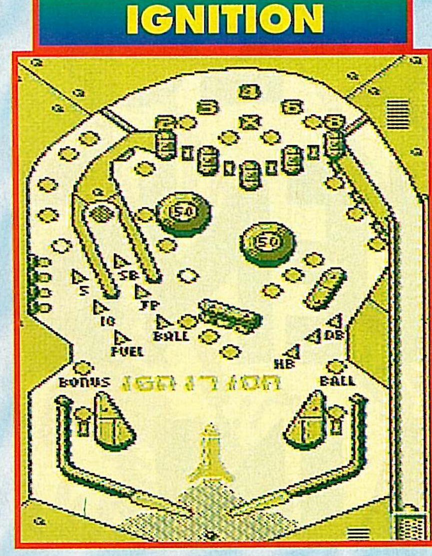


- GAMETEK (Spidersoft)
- JUGADORES: 1
- TABLEROS: 3
- PASSWORDS: SI
- GRABAR PARTIDA: NO

2 Mb

PINBALL DREAMS

IGNITION



PINBALL OF 66 y KIRBY'S PINBALL LAND son dos de los pocos cartuchos para ***Game Boy*** que tocaban el tan versionado mundo de los pinball. Mientras que esos títulos incorporaban aspectos que difieren de las clásicas máquinas del millón, **PINBALL DREAMS** se puede considerar como el primer título de pinball absolutamente puro para la portátil de **Nintendo**.

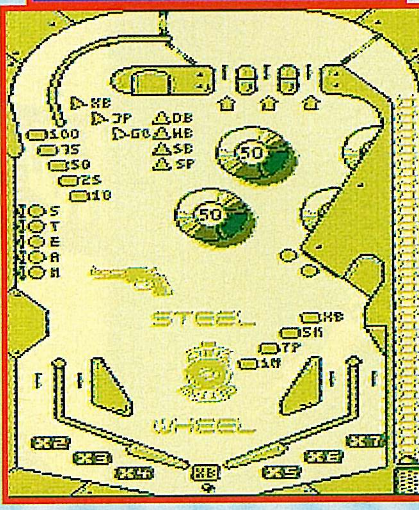
Gametek ha tomado la decisión de versionar el clásico y alabado **PINBALL DREAMS** para un formato tan poco cuidado como el de la ***Game Boy***. El problema de los cálculos del rebote se ha solucinado en parte, aunque en infinidad de ocasiones el movimiento de la pelota es similar. Por tanto, dirigir la bola al lugar que más nos interese o realizar determinadas secuencias para conseguir puntos será una tarea fácil una vez que le hayamos cogido el *tranquillo* al juego. Por si esto fuera poco, la pelota quedará bloqueada en determinados lugares del tablero.

En el aspecto gráfico se ha optado por dejar un fondo blanco en toda su extensión, lo que permite ver la bola sin confundir a la vista. La pelota ha sido reducida, lo que proporciona una gran rapidez de movimientos. La jugabilidad, pese a todo lo expueto, se ve incrementada por dos factores más: su escasa dificultad y la posibilidad de elegir entre tres tableros distintos.

PINBALL DREAMS para ***Game Boy*** es un juego que no alcanza la calidad de sus versiones mayores pero que proporciona un nivel de diversión superior a otros cartuchos. Sus defectos obedecen más a la limitación de la máquina que a la capacidad de los programadores.

J. C. MAYERICK





GRAVEYARD



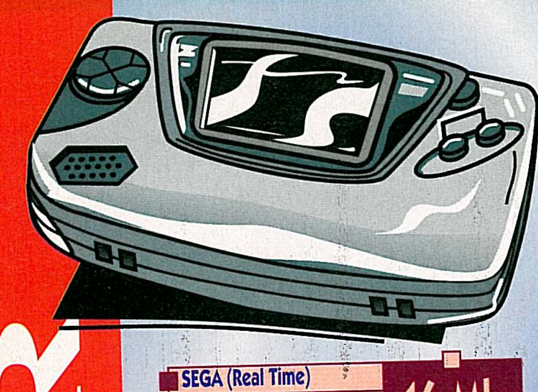
SUEÑO PORTATIL

Si esperabas que tu ***Game Boy*** emulase a las famosas máquinas del millón, estás de enhorabuena. **Gametek** ha realizado una magnífica versión de este clásico.

GRAFICOS	85
SONIDO	78
JUGABILIDAD	94

87

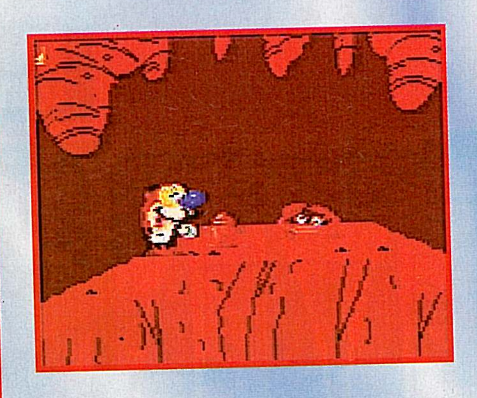
GAME GEAR



Ren & Stimpy Hoëk

SEGA (Real Time)
JUGADORES: 1
FASES: 5
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

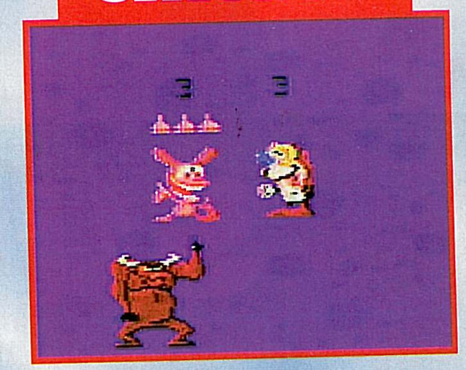
16 Mb



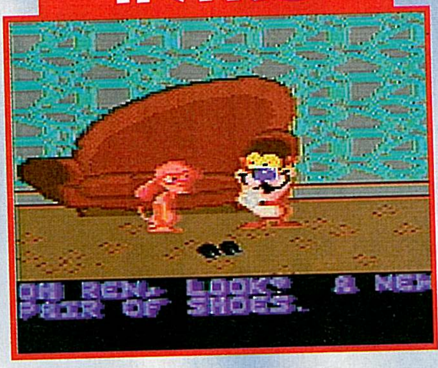
Es triste ver que series de indudable calidad como Bola de Dragón son cuestionadas, mientras que otras emisiones, léase la protagonizada por el chihuaua enano y el gato glotón de Nickelodeon, no despiertan apenas críticas. Estos dibujos animados han basado todo su éxito en el mal gusto (ventosidades, aerofagias y eructos a todo trapo) y en gracias tan corrosivas como meter el dedo en el ojo, asestar un buen martillazo o pegar una estupenda bofetada al compañero. Sin embargo, esta *educativa* serie ha servido de inspiración a unos videojuegos que superan con mucho al programa televisivo original.

Si las cualidades de REN & STIMPY para ***Mega Drive*** se cimentaban en su excepcional realización técnica, en esta ocasión la entrega para ***Game Gear*** se basa en un concepto mucho menos efectista pero igualmente efectivo. Con un desarrollo muy similar al clásico WONDER

SELECCION

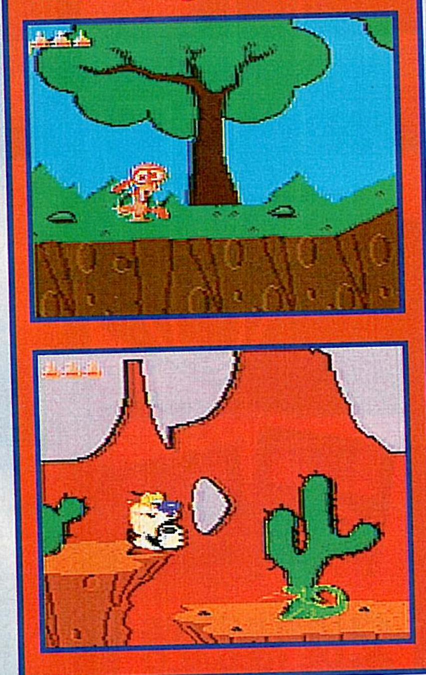


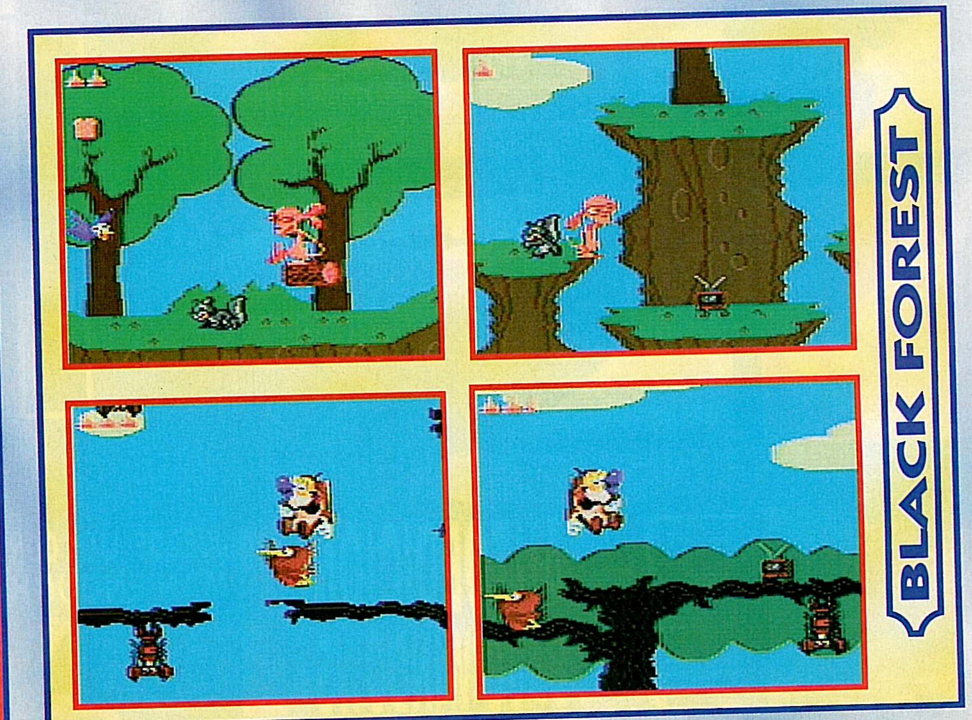
INTRO



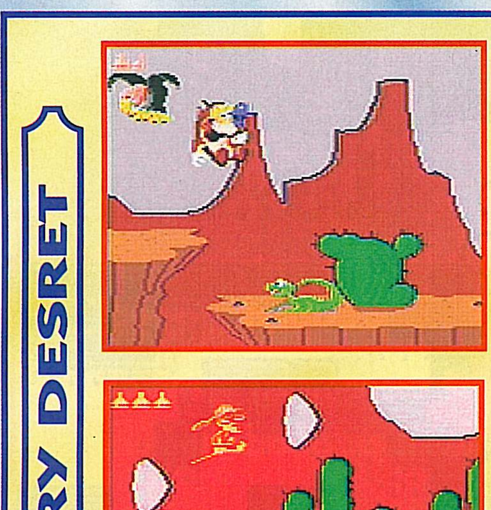
HUMOR

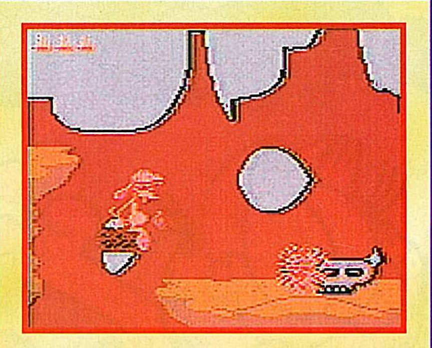
Cada vez que reiniciéis el juego después de haberlo pausado, Ren y Stimpy harán alguna de sus grácias para probar su magnífico humor. Stimpy se limitará a jugar con una taza de café, y Ren se rascará ese lugar del cuerpo por donde amargan los pepinos.

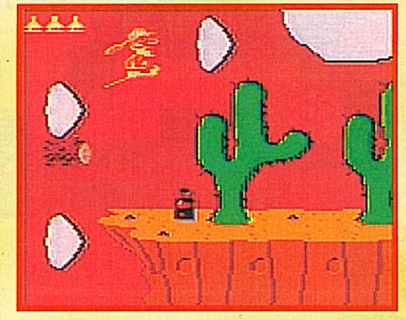


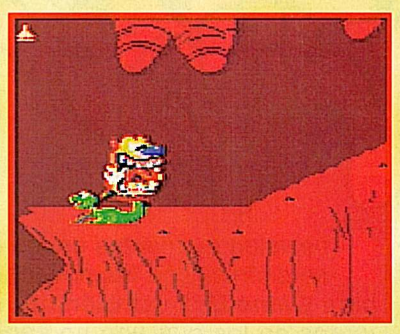


DRY DESRET





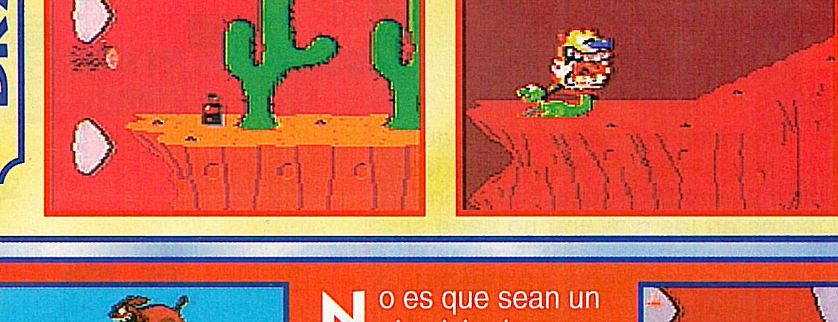






PASSWORD

GUARDIANES





No es que sean un ejercicio de diseño, pero sus patrones de ataque y sus rutinas de movimiento nos las harán pasar canutas.





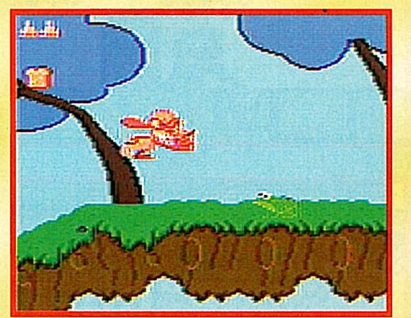
BOY de **Hudson** (ADVENTURE ISLAND en el mundo **Nintendo**), REN & STIMPY ha sabido captar la magia de las plataformas y adornarla con sutiles dosis de un despiadado humor. La estructura del juego es la de siempre (saltar y saltar hasta llegar al final de cada subfase), aunque es de agradecer la novedosa posibilidad de elegir entre dos sprites como protagonistas. Este atractivo aliciente permite que cada nivel varíe ligeramente según el personaje controlado. Fases largas, protagonistas de considerable tamaño, enemigos finales vulgares con patrones de ataque complicados y el enorme potencial hipnótico de los cartuchos de este género, convierten a **REN & STIMPY** en una de las mejores formas de pasar el rato sin necesidad de tener que contemplar los dichosos dibujos animados.

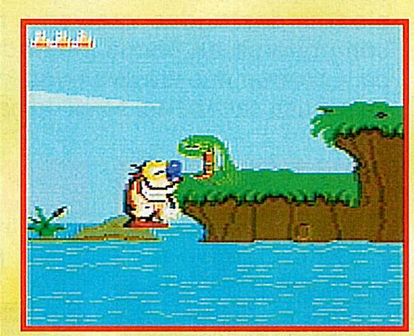
THE SCOPE

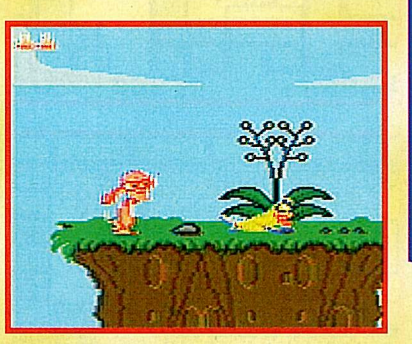


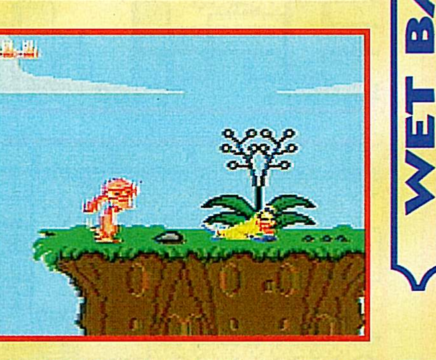
WET BAYOU













OTRO ESTILO

Este juego no tiene nada que ver con la versión ***Mega Drive***. Más plataformas y menos *beat 'em-up* es la fórmula de la que se nutren estos sujetos impresentables.

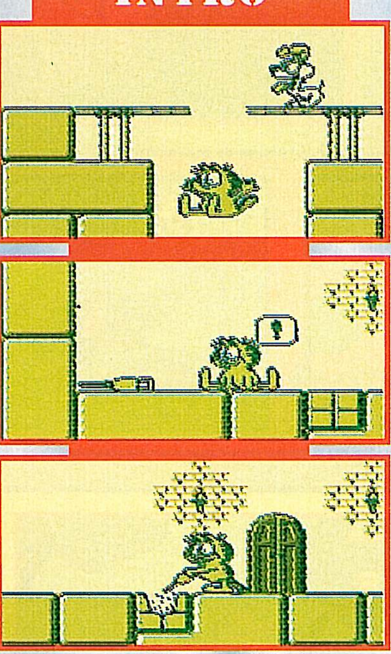


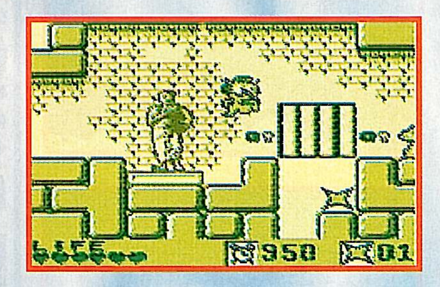
KEMCO
JUGADORES: 1
FASES: 42
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO
2 Mb

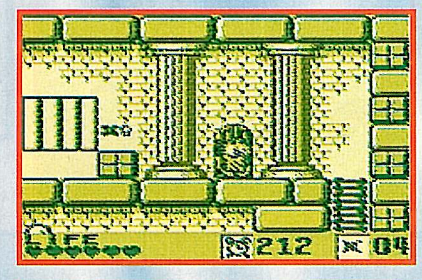


GARFIELD LABYRINTH

INTRO

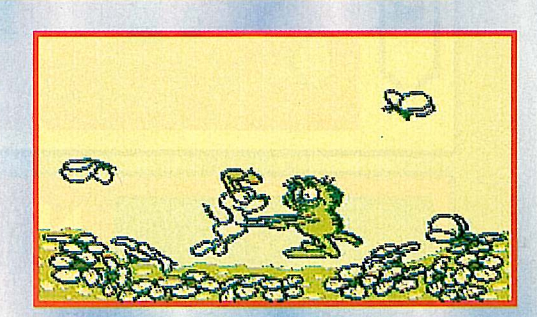






Si existen momentos en los que se disfruta con las novedades para ***Game Boy***, también hay instantes en los que uno no sabe si echarse a reír o a llorar. Este es el caso de **GARFIELD LABYRINTH**, un cartucho que, a pesar de una magnífica idea original, sobresale por su precaria realización técnica. **Kemco** no ha demostrado en esta ocasión ser esa empresa con experiencia, cuyos títulos presumen de poseer una gran calidad. Quizás, esa reputada fama ha sido la que ha llevado a la compañía japonesa a adquirir los derechos de imagen del popular Garfield. Sin embargo, el resultado no ha sido, ni mucho menos, el esperado.

Garfield se verá inmerso en más de cuarenta laberintos donde, con la ayuda de una potente taladradora, deberá buscar las distintas estrellas que abren la puerta mágica hacia el siguiente nivel. Este planteamiento, que en principio puede parecer sencillo, se complicará considerablemente a medida que las piedras destruidas vuelvan a recomponerse en pocos segundos para obstruir nuestra aventura.





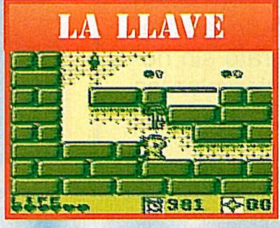
La escasa calidad del scroll de pantalla y las lamentables músicas del cartucho constituyen demasiado sacrificio para una persona que, simplemente, desea disfrutar con los videojuegos. Unicamente es necesario destacar la buena animación que aparece al final del juego. Todo lo demás merece ser olvidado con la mayor celeridad posible.

J. C. MAYERICK

PICAR



LA LLAVE



RESBALAR





LAS SIETE VIDAS

Es increíble que a estas alturas la compañía japonesa se presente con un cartucho de tan escasa calidad. Con estos bodrios, las siete vidas de **Kemco** llegarán muy pronto a su fin.



61



Yoshi's Safari




MUNDO 1


MUNDO 2


MUNDO 3


MUNDO 4



Para nuestro amigo Mario nunca termina el trabajo. En este divertido cartucho el inefable fontanero de NIntendo está dispuesto a visitar un nuevo mundo hasta ahora inaccesible. En la pantalla de presentación tenéis que pulsar simultáneamente los botones L, R, X, Y y START. Si el color de fondo ha cambiado de azul a púrpura, el truco ha funcionado correctamente. Entonces, la princesa requerirá la presencia del bigotudo héroe para una nueva gesta.




MUNDO 5


MUNDO 6

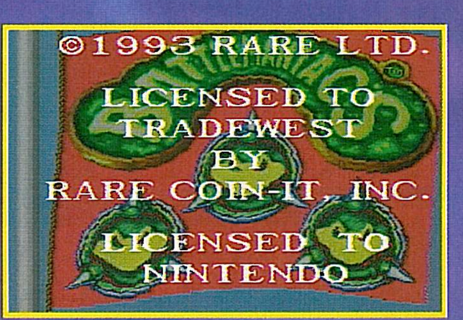

MUNDO 7

BATTLE TOADS





En la pantalla de presentación teclead A, B, ABAJO y START. Aparecerá la banderita de BATTLETOADS sobre un fondo rojo. Al empezar el juego tendréis cinco vidas y cinco *continues*. ¡En total 25 oportunidades!







PROFESIONALES DEL VIDEOJUEGO

Veintinueve de enero. Muchos fueron los llamados pero pocos los elegidos. Johnny Barhoum (17 años, Madrid), David Navarro (13, Madrid), José Antonio López (15, La Coruña) y Marcos Martínez (16, Sabadell) pueden presumir de haber participado en el concurso más profesional sobre videojuegos celebrado hasta la fecha. SUPER JUEGOS, Columbia Tristar Home Video y, cómo no, el genial PUGGSY unieron sus fuerzas para montar a nuestros participantes un día de cine y, por qué no, de trabajo. En unas horas se debían reunir todos los participantes en un marco incomparable, el impresionante Virgin Megastore de Barcelona, competir y volver cada uno a su lugar de origen. En avión o limusina, con su madre o con un amigo, preparados duramente o sin ni siquiera haber jugado al cartucho... da igual, el caso es que todos los concursantes estaban en el sitio indicado y a la hora marcada. Bajo la supervisión de Tino de la Torre (Columbia) y de la revista SUPER JUEGOS, los participantes tratarían de hacer el mayor número de puntos en el menor tiempo posible en cuatro diferentes zonas del videojuego Puggsy de Mega Drive. Desde los primeros instantes todo estuvo claro: Johnny demostró a sus contrincantes cómo se tiene que preparar uno ante un evento de esta guisa. El resto hicieron lo que pudieron, quedando la clasificación de esta forma: primero Johnny (23.567 puntos), a mucha distancia Marcos (13.223), tercero José Antonio (8.212) y por último David (7.399). Además de un walkman para todos, los premiados se repartieron un televisor, una minicadena con CD, un radiocasete y unos walkman sport. La simpatía de los chicos y de sus acompañantes, la profesionalidad de la gente de Virgin Megastore (en especial Montse y Xavi), la jugabilidad de PUGGSY y el sentimiento de estar haciendo algo importante, hicieron de aquel día algo especial.

GANADORES

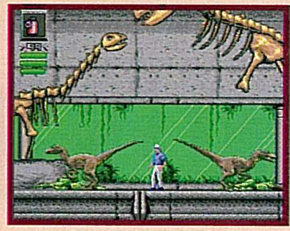
1. Johnny Barhoum
2. Marcos Martínez
3. J. Antonio López
4. David Navarro

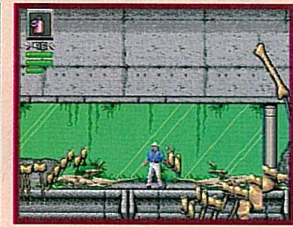


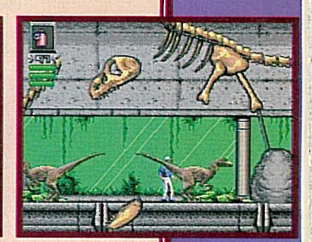


THE VISITOR CENTER

En la sección final del Centro, donde se encuentran los esqueletos de dinosaurio, hay dos Raptors. Aparentemente son imposibles de destruir, pero hay un método para conseguirlo. En un primer momento tenéis que conseguir las granadas. Una vez en vuestro poder, debéis dirigiros a la zona de los esqueletos. Situaros entre los dos y veréis como los Raptors ignoran vuestra presencia mientras no les ataquéis. Entonces,







seleccionad las granadas y lanzadlas a las bases de cada esqueleto. Unos cuantos huesos caerán, intentad no ser heridos por ellos. Ahora lanzad una tercera granada a la base del esqueleto de la izquierda (el más grande), que se derrumbará aplastando a los Raptors. De esta forma habréis terminado el juego y veréis el final de tan impresionante aventura. Si habéis optado por Raptor en vez de Grant, la técnica es la misma, pero tendréis que golpear los esqueletos para tirarlos abajo.

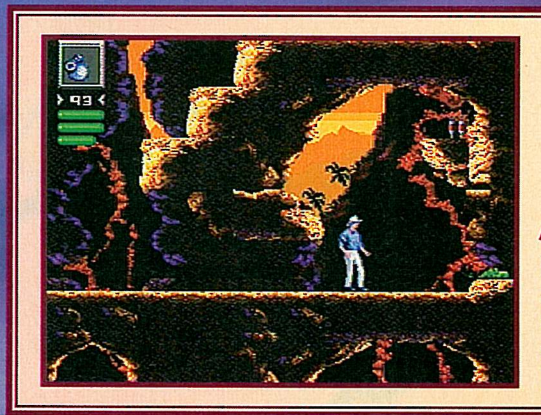
THE RIVER



Hay dos lugares en este nivel donde debes superar al Tyrannosaurus Rex, aunque es posible evitar el primer encuentro con la bestia prehistórica.. Cuando alcanzas el final del río, en vez de saltar por encima del agua hacia el Tyranosaurus, dirige el bote hacia la derecha hasta que caiga. Grant gritará creyendo que el bote se va a estrellar contra el suelo, pero se posará suavemente sobre el agua del fondo del río.



THE CANYON



Algunos objetos importantes se encuentran escondidos entre las piedras. Si lanzas las granadas contra ellas conseguirás descubrirlos.

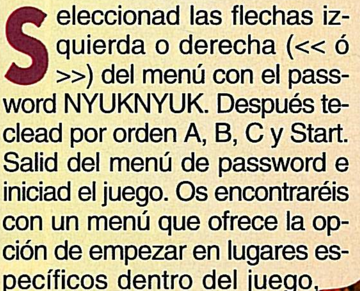




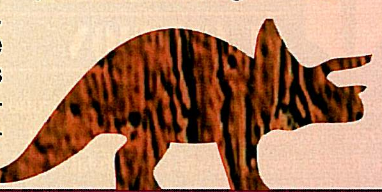




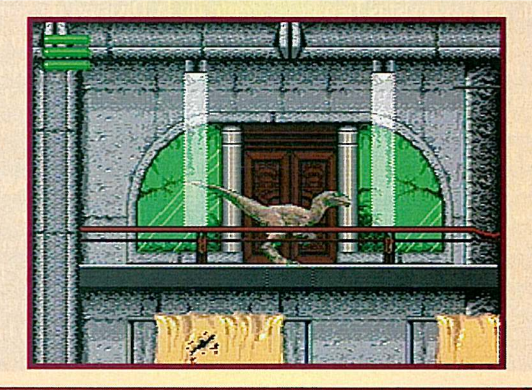
MENU SECRETO



Seleccionad las flechas izquierda o derecha (<< ó >>) del menú con el password NYUKNYUK. Después teclead por orden A, B, C y Start. Salid del menú de password e iniciad el juego. Os encontraréis con un menú que ofrece la opción de empezar en lugares específicos dentro del juego, entrando incluso como Grant en los niveles de Raptor y viceversa. También gozaréis de la posibilidad de elegir música.



ACCESO A CUALQUIER NIVEL



Para empezar el juego en cualquier nivel, la clave es JP_0_ARK. Tan sólo tenéis que introducir los parámetros adecuados en el tercer y quinto lugar de la secuencia. En la tercera posición, al pulsar la G, elegiréis a Grant y con la R a Raptor. Para escoger el nivel de comienzo, debéis teclear un número del 1 al 7 para Grant o del 1 al 5 para Raptor en el segundo hueco del password. Una advertencia, el cuarto carácter del password debe ser un cero y no una O. Si queréis jugar con Grant empezando en el cuarto nivel, pulsad: JPG04ARK.

VIDAS Y ARMAS

Con el password NYUKNYUK, conseguiréis acceder a una interesante opción de JURASSIC PARK. Introducidlo, presionad Start y aparecerá este mensaje en pantalla SECOND CONTROLLER ENABLED. A partir de este momento, con el botón B del mando del segungo jugador podréis reponer vuestra vida en cualquier momento. Además, si habéis elegido





a Grant, podréis disponer de cualquier arma. Con el botón A, también del mando del jugador 2, entraréis en el modo de acción lenta. Lo más interesante de este truco es que os permitirá mover a vuestro personaje por donde queráis (incluso a través de paredes y techos) usando el control pad del jugador 2.
Sin embargo, todavía estaréis afectados por la gravedad, así que no debéis alejaros mucho de la pantalla porque todavía corren peligro vuestras vidas.

GANADORES DEL GUION DE CINE "PERDIDO EN TU CIUDAD"

PRIMER PREMIO
(cámara de vídeo)

David Robles Redondo (León)

SEGUNDOS PREMIOS
(lotes de 5 películas de vídeo)

Silvia Amayones (Barcelona)
Raul Palancar (Madrid)
Justo Nicolás Cociña (La Coruña)

TERCEROS PREMIOS
(lotes de 3 películas de vídeo)

Alejandro Sánchez (Lugo)
David Navarro (Madrid)
Sergio Forteza (Barcelona)
Antonio M. Izquierdo (Barcelona)
Daniel Mayor (Alicante)



GRUPO ZETA REORGANIZA SU GESTION

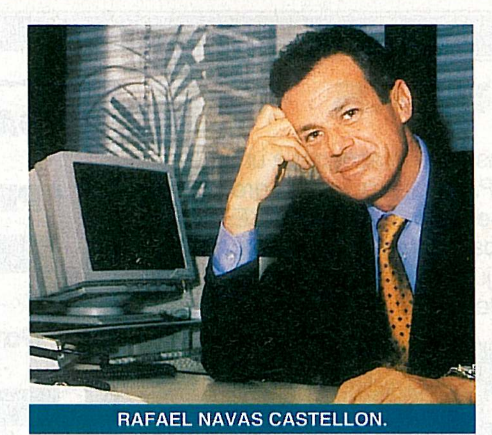
De acuerdo con la nueva organización gerencial de Grupo Zeta, José Luis García Yáñez, hasta ahora gerente de Interviú, pasa a ser el responsable de la gestión de las revistas mensuales, tanto propias como de terceros, editadas por el Grupo Zeta en Madrid: Viajar, Conocer, Tu Salud, Super Juegos, Super PC, Mega Sega, Oro, Arquitectura, Ronda Iberia, Royal Life, Crefat, Opel Magazine, Tonos, Conexión, Novedades, Jeans Cult, Contacto, Empresas, Marcha 43 y Gente Sana.
Carlos Ramos Pajares ha asumido la gestión de la revista Interviú, con lo que pasa a hacerse cargo de la gerencia conjunta de la división de semanarios integrada, además de por Interviú, por las revistas Tiempo y Dinero.
Por su parte, Mariano Bartivas Vargas ha sido nombrado Gerente de la empresa Mediapublic, compañía de Grupo Zeta que comercializa la publicidad de todas sus revistas. Mediapublic, tiene el propósito de incorporar a su cartera el resto de los productos de la cadena.
JOSÉ LUIS GARCIA YAÑEZ, 38 años, madrileño, es el nuevo Gerente de Ediciones Mensuales, S.A. Máster MBA en Dirección General de Empresas por el ESDEN, se incorporó a Grupo Zeta en 1982. Ha sido Director Financiero en las revistas Viajar y Dinero, y Gerente de Panorama. En Interviú ha desempeñado el puesto de Director Financiero y, desde 1988, el de Gerente.


De izquierda a derecha, CARLOS RAMOS, JOSE LUIS GARCIA YAÑEZ y MARIANO BARTIVAS.

CARLOS RAMOS PAJARES, 45 años, madrileño, ha sido nombrado Gerente de la División de Semanarios. Ramos Pajares, Master en Dirección de Empresas, trabajó en Papelera Española y Zardoya Otis. Desempeñó los cargos de Director Financiero, Adjunto a la Dirección y Administrador de Cambio 16. Desde 1983 ha sido Director Gerente de Ediciones Tiempo, S.A., empresa editora de las revistas de Grupo Z Tiempo y Dinero.
MARIANO BARTIVAS VARGAS, 41 años, madrileño, ha sido nombrado gerente de Mediapublic. Executive MBA por el Instituto Empresarial de Madrid, se incorporó en 1986 a Grupo Zeta como responsable del Departamento Financiero. También ha ocupado la gerencia de la agencia OTR Press y de Ediciones Reunidas, cargo que ha compaginado hasta ahora con la Dirección Financiera del Grupo.

RAFAEL NAVAS, NUEVO DIRECTOR DE DINERO

Rafael Navas Castellón ha asumido la dirección del semanario de economía Dinero.
Nacido en Madrid hace 44 años, Rafael Navas cuenta con un amplio currículum profesional. Hasta ahora director adjunto de Gaceta de los Negocios, inició su trayectoria como colaborador en ABC, Nuevo Diario, Informaciones y Actual. En 1980 ingresó en EFE, donde desempeñó el puesto de máxima responsabilidad de la agencia en el País Vasco y más tarde en Catalunya. Fue redactor jefe del semanario Cambio 16, y dos años después nombrado director de la Revista Española de la Defensa, donde se responsabilizó de su puesta en marcha. En 1988 accedió al cargo de director de comunicación del Grupo INI.
En la incorporación a su nuevo puesto, Navas ha destacado su deseo de "hacer un producto informativo que responda a la demanda del mercado" y orientado a satisfacer las necesidades informativas de los profesionales, empresarios y financieros. ■


RAFAEL NAVAS CASTELLON.

LA REVISTA IL QUADRIFOGLIO REAPARECE

Tras un breve paréntesis debido a la reestructuración de Fiat Auto España, S.A., la revista Il Quadrifoglio, cabecera de Alfa Romeo Española, y realizada por Ediciones Reunidas S.A. de Grupo Zeta, volverá a publicarse de forma cuatrimestral y con el mismo formato de siempre. Esta revista inició su andadura en España en 1987 y se detuvo, momentáneamente, en 1992. A partir de ahora, seguirá siendo el órgano de comunicación de la firma italiana con sus clientes y el medio de contacto entre los *alfistas*. ■

NUEVA CABECERA PARA GACETA DE LOS NEGOCIOS

Desde el pasado 1 de febrero, el periódico económico Gaceta de los Negocios aparece diariamente con una cabecera renovada. En este nuevo logotipo, obra del galardonado Cruz Novillos, se ha dado mayor protagonismo al término "negocios", concepto que resulta más adecuado a su estructura actual. Esta renovación no sólo viene a confirmar la vocación empresarial de Gaceta de los Negocios, sino que además reafirma su actual tendencia al crecimiento. Al espectacular incremento experimentado en 1992 (por encima del 35% según el riguroso informe de FUNDESCO), hay que añadir el fuerte aumento habido en 1993, muy por encima de la media de su sector o sus competidores. ■



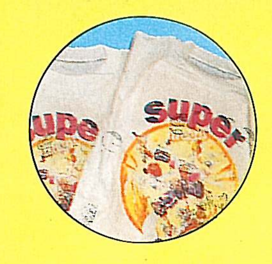
CON ESTA SUSCRIPCION VAS A DAR EL GOLPE.



SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS Y HAZTE CON UNO DE ESTOS OBSEQUIOS.



LA TARJETA DEL CLUB



CAMISETA



MALETIN GAME GEAR O GAME BOY

¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON DE LA SOLAPA Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN EL TELEFONO: (91) 431 38 33 DE 9,30 A 14,00 H - 16,00 A 18,30 H.

TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN EL MISMO TELEFONO.

¡ESTA ES TU OCASION!

NES CONTROL DECK SET

12.900

PTAS. (IVA INCLUIDO)

TETRIS	6.990 pts.
N.W. CUP	6.990 pts.
S.M. BROS	5.990 pts.
C. DECK	6.900 pts.
VALOR REAL	26.870 pts
PRECIO DEL PACK	12.900

MAS DE UN 50% DE AHORRO

CONTROL DECK SET

CONTIENE: CONSOLA NES + 1 MANDO + CARTUCHO TRIPLE CON TETRIS™ NINTENDO WORLD CUP™ Y SUPER MARIO BROS™









SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Lineas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45